Кадр за кадром

От замысла к фильму



Стивен Кац

Steven D. Katz

Film Directing Shot by Shot

Visualizing from Concept to Screen

Michael Wiese Productions

Стивен Кац

Кадр за кадром

От замысла к фильму

Москва
«Манн, Иванов и Фербер»
2021

Информация от издательства

Научный редактор Таисия Круговых

Издано с разрешения Michael Wiese Productions

На русском языке публикуется впервые

Книга рекомендована к изданию Анастасией Медведевой, Денисом Тулиновым и Андреем Чиркаевым

Кац, Стивен

Кадр за кадром. От замысла к фильму / Стивен Кац ; пер. с англ. М. Захарова ; [науч. ред. Т. Круговых]. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2021.

ISBN 978-5-00146-287-3

«Кадр за кадром» — это книга об основных правилах создания любого фильма, и неважно, собираетесь вы снять эпическое полотно всех времен или ролик для YouTube. Вместе с автором вы последовательно пройдете через все процессы работы над фильмом: от замысла, разработки сюжета, подготовки раскадровок и создания режиссерского сценария до работы на съемочной площадке. Вы узнаете, как располагать камеру, размещать и перемещать актеров в кадре, переходить от сцены к сцене и какие приемы использовать, чтобы вовлечь зрителей в происходящее на экране.

А еще вас ждет рассказ о том, как эти задачи решали великие режиссеры двадцатого века: Альфред Хичкок, Дэвид Гриффит, Орсон Уэллс, Жан-Люк Годар, Акира Куросава, Мартин Скорсезе и Брайан Де Пальма.

Оглавление

Введение

ЧАСТЬ I. ПРОЦЕСС ВИЗУАЛИЗАЦИИ

Глава 1. Визуализация

Глава 2. Художественное решение

Глава 3. Раскадровки

Глава 4. Визуализация: инструменты и приемы

Глава 5. Циклы продакшна

ЧАСТЬ II. ЭЛЕМЕНТЫ ГОЛЛИВУДСКОГО СТИЛЯ

Глава 6. Композиция: пространственные связи

Глава 7. Монтаж: причинно-следственные связи

ЧАСТЬ III. МАСТЕР-КЛАССЫ

Глава 8. Применение базовых правил

Глава 9. Съемка диалогов

Глава 10. Диалог с участием трех персонажей

Глава 11. Диалоги с участием четырех или более персонажей

Глава 12. Движение в кадре

Глава 13. Глубина кадра

Глава 14. Ракурсы

Глава 15. Открытые и закрытые композиции

Глава 16. Субъективная съемка

ЧАСТЬ IV. ДВИЖУЩАЯСЯ КАМЕРА

Глава 17. Панорама

Глава 18. Съемка с крана

Глава 19. Съемка с движения

Глава 20. Хореография тревеллинга
Глава 21. Переходы
Глава 22. Формат
Глава 23. Ассистирование
Глава 24. Простые советы для работы на площадке

Заключение
Приложение. Персоналии и фильмы
О фотографиях и раскадровках, использованных в книге
Словарь терминов
Дополнительные источники
Благодарности
Об авторе

Моим родителям, Стэну и Бетти Кац

Введение

Первое издание книги «Кадр за кадром» появилось на полках книжных магазинов в 1991 году. В оригинальном введении речь шла о том, как сложно режиссеру-новичку получить практический опыт из-за дороговизны оборудования и услуг. Так было до цифровой революции, распространения интернета, iMovie и смартфонов, снимающих видео в разрешении 4K. Сейчас кто угодно может смонтировать ролик на ноутбуке или iPad и даже снять фильм с помощью iPad на вполне приличную встроенную камеру. Вопрос распространения видео оказался решен с помощью YouTube, Vimeo, Facebook, Instagram. Сегодня — лучшее время для кинематографистов со времен первого кинопоказа в 1895 году.

Да, технология теперь доступна и удобна, но вам по-прежнему нужны знания о том, как написать, снять и смонтировать историю, не дающую вам спать по ночам. Пусть мир и изменился, но фильмы создаются примерно по тому же принципу, что и сто лет назад.

В полнометражном фильме около полутора тысяч кадров, для каждого нужно найти композиционное решение и правильную последовательность. Над этой задачей бились великие режиссеры двадцатого века: Дэвид Гриффит, Орсон Уэллс, Жан-Люк Годар, Акира Куросава, Мартин Скорсезе и Вернер Херцог. И она же не дает покоя десяткам современных режиссеров, которые решают ее на протяжении всей жизни.

Эта книга помогает новичкам разобраться с визуальной составляющей повествовательного процесса и предлагает удобный метод для выработки собственного режиссерского стиля.

Отправной точкой для метода, представленного в книге, стал классический голливудский стиль. Он лежит в основе 99% телевизионных передач и фильмов, которые выходят на экраны. У этого стиля есть определенные правила. Если вы научитесь использовать кинематографическую грамматику,

хорошо известную вам по просмотренным фильмам, то сможете выбирать из широчайшего диапазона приемов. Вы сумеете проявить свою индивидуальность, иногда даже нарушая правила; больше внимания уделите разработке сюжета, сэкономив время на технической составляющей (с современными портативными камерами и эффективными нелинейными монтажными программами).

В книге, во-первых, представлены инструменты, бóльшая часть которых сегодня — цифровые. Во-вторых, приведены основные правила размещения и перемещения актеров в кадре. В-третьих, показаны сотни примеров того, как может быть расположена камера. Это не закрепленные формулы, а вариации с небольшими композиционными изменениями. В монтажной вам будет из чего выбирать. Нет правильных или неправильных решений, но, прочитав комментарии к сопоставлению разных вариантов, вы поймете, над чем режиссер должен поработать, организуя кадр.

В книге разработано несколько ключевых идей, необходимых для понимания того, как взаимосвязаны эмоции и темы истории и как их обрамление через объектив переключает, меняет и перестраивает восприятие публики.

В новом разделе «Работа на площадке» объясняется, чего режиссеру стоит ожидать от этого процесса, а также в лаконичной форме даны советы, как подготовиться к съемочному дню. Разумеется, вся книга посвящена разработке визуального решения фильма, но новый практический раздел уточняет, что делать, когда план приходится придумывать прямо на площадке. Так работают многие режиссеры — предоставляют актерам больше свободы и привлекают их к разработке сцены.

Еще несколько дополнений к предыдущему изданию — новые раскадровки из фильмов «Королевство полной луны» Уэса Андерсона и «Большой Лебовски» братьев Коэн, а также превизуализация фильма «Дэдпул».

Идеи, высказанные в книге, собраны за годы работы в кинематографе. Подробно рассматривается процесс съемки, а

не готовые решения, хотя будут и они.

Кинопроизводство — трудоемкий, озадачивающий и часто ставящий в тупик процесс, но и отдача от него едва ли не наибольшая из всех видов исполнительского искусства. Если уж вы решили окунуться в кино, «Кадр за кадром» сможет немного научить ремеслу. А вот художником вы уже должны стать самостоятельно.

Часть I

ПРОЦЕСС ВИЗУАЛИЗАЦИИ

Глава 1

Визуализация

Видение есть искусство видеть невидимое.

Джонатан Свифт

Вы наблюдали когда-нибудь за мальчиком, играющим в траве с крошечными солдатиками? Это пример того, как рождается импульс, визуальная основа художественного фильма. Мальчик распределяет действие, подобно режиссеру, находясь на одном уровне с фигурками. Вокруг него происходят военные действия — армия идет на штурм, а затем отступает. Вблизи игрушки больше напоминают не раскрашенные миниатюры, а настоящих воинов, движущихся в мире, который они не просто наблюдают, а активно создают.

В книге «Что такое кино?»[1] французский кинокритик Андре Базен[2] использовал термин «присутствие» для обозначения чувства, которое испытывает зритель, когда он как будто находится в одном пространственно-временном континууме с изображением на экране. Базен считал, что эта иллюзия является высшей точкой развития традиции правдоподобия в западной живописи, начавшейся с открытия линейной перспективы в эпоху Ренессанса. Благодаря этому геометрическому способу репрезентации пространства художники смогли создавать картины, которые были довольно точным отображением трехмерной реальности на двухмерной поверхности. Фотография достигает того же эффекта автоматически, а зритель видит результат, совпадающий по оптическим критериям с человеческим зрением.

Фильмы делают эту иллюзию еще более реальной, передавая опыт *наблюдения* за событиями в настоящем времени или создавая, как говорил Базен, эффект присутствия. Ни живопись, ни фотография не способны воспроизвести этот эффект полностью. Когда мы видим картину или фотографию, то всегда

понимаем, что смотрим на поверхность изображения. Просмотр фильма — иной процесс. Мы оказываемся включенными в изобразительное пространство, спроецированное на экран, как если бы оно было настоящим и трехмерным.

Классический голливудский стиль

Почти идеальная иллюзия глубины выделяла кино среди других видов изобразительного искусства на протяжении двадцатого столетия. Монтаж и съемка Дэвида Гриффита, Эдвина Портера и других пионеров кино базировались на этой основной отличительной черте кинематографа. При этом режиссеры избегали всего, что привлекало внимание к самой иллюзорности, продолжая традицию художественного наследия, по большей части состоявшего из театра девятнадцатого века, журнальной и книжной иллюстрации и фотографии. Как оказалось, многие базовые приемы, которые мы называем кинематографическими (и считаем основой классического стиля), были разработаны с помощью популярного искусства девятнадцатого века или подсказаны им.

К концу двадцатого века стиль значительно расширился, и в него вошли некоторые элементы cinéma vérité[3], экспериментального и авангардного кино. По-прежнему актуальны оригинальные приемы драматургии, используемые в голливудском кино, которое признано международным стандартом. В книге приводится этот базовый набор приемов, но режиссерам важно помнить, что изучение стиля не мешает экспериментам. В течение последних десяти лет 3D- и VR-технологии набирали популярность, и есть надежда, что открывающиеся возможности кинопросмотра подарят новые способы рассказывать истории. Однако этого пока не случилось, а заявления о том, что современные технологии фундаментально изменят правила кинодраматургии, значительно преувеличены. Вероятно, это в будущем докажет нейронаука.

Надеюсь, что режиссеры, изучившие постановочные и композиционные приемы классического стиля, сумеют разработать свой уникальный стиль.

Визуализация сцены — только первая ступень кинематографического процесса. Сценарий или раскадровку для фильма нельзя подготовить только на бумаге или на компьютере. Раскадровки и другие варианты визуализации придется переработать, когда начнется съемка. Режиссер должен применять монтажное мышление[4], не сужая разнообразие решений на площадке и не просчитывая съемочный процесс заранее (это самое распространенное заблуждение). Визуализация — возможность придумать новые зрительные и повествовательные идеи до начала съемочного периода. Решением сцены может стать статичный план или однокадровая съемка с движением камеры. Оно позволит вам обнаружить драматургическое ядро сцены или выявить неестественно звучащую реплику. Если мизансцена сначала разработана на бумаге, а затем усовершенствована во время съемки, значит, это помогло формализовать замысел.

При подобном подходе у режиссера получится эпизод, наиболее точно выражающий смысл сцены. Его задача — сделать каждый кадр и каждую сцену настолько захватывающей, насколько позволяют талант, время и деньги.

Глава 2

Художественное решение

Режиссер может самостоятельно работать над визуальной идеей фильма или привлекать художника-постановщика и его команду. Объединять творческие усилия необходимо в любом проекте, чтобы соблюдать сроки и общий сеттинг[5] фильма.

Мизансцена требует определенной организации, фильм нельзя просто так снять в готовых условиях. Это стало очевидно, как только начались съемки по мотивам литературных произведений.

Профессия художника-постановщика как творческая и организационная специальность зародилась еще в эпоху немого кино, когда фильмы находились под сильным влиянием театра. Изначально художник в кино был художником по декорациям (в то время декорациями служили задники и скупая меблировка). Переход от плоских задников к объемным декорациям был неизбежен. В этом процессе большую роль сыграл опыт Дэвида Гриффита и его умение видеть пространство с разных ракурсов[6]. Под влиянием итальянского кинематографа стиль Гриффита и вся американская киноиндустрия были вынуждены меняться, чтобы соответствовать итальянским съемочным стандартам.

Итальянские киноэпопеи «Камо грядеши?» (1912) и «Кабирия» (1913) были самыми амбициозными и технически совершенными фильмами своего времени. Съемка обоих велась на малоподвижную камеру при искусственном освещении в тщательно детализированных декорациях. Этот момент можно считать рождением эпического кинематографа. Огромный успех итальянцев ненадолго затмил гриффитовские работы того периода, но определил масштаб его зрелых новаторских фильмов: «Юдифь из Бетулии» (1914), «Рождение нации» (1915) и «Нетерпимость» (1916).

В середине 1910-х годов сложность кинопроизводства стремительно росла. Кинематографисты использовали специально построенные декорации, снимали на более подвижную камеру. Потребовалось более тесное сотрудничество между художником и оператором. Художники-постановщики заметили, что именно от камеры зависит, насколько правдивыми будут выглядеть воссоздаваемые ими события. Они научились использовать фрагменты декораций, снимать сцены крупными планами, а также задействовать макеты и модели, заменившие рисованные задники. Они принимали решения, как использовать новые кинематографические практики, а потому совершили переход от театрального к кинематографическому дизайну.

Со временем полнометражный фильм стал основным кинематографическим форматом, а выживание компании — вопросом скорости производства. Кинопроизводители научились снимать сцены не по порядку, а работать над несколькими фильмами одновременно. Реквизит, декорации или костюмы создавали на новых студиях: Universal City, Inceville, Culver City. Вслед за моделью массового производства девятнадцатого века появились отделы для каждой стадии кинопроизводства, включая сценарный отдел, отделы по созданию декораций, реквизита и костюмов, операторский и монтажный отделы.

К 1915 году сложилась практика сохранять декорации, реквизит и костюмы, оставшиеся после съемок, и использовать их на съемках следующего фильма. Для эффективной работы студии нужно было налаживать взаимодействие между отделами, организовывать их совместную деятельность. Самой сложной, дорогостоящей и трудоемкой была подготовка декораций, поэтому художники-постановщики взяли на себя руководство большей частью продакшна. В отличие от операторов и режиссеров, у художников кино был собственный язык, состоящий из схем, зарисовок, набросков и моделей, который понимали кинематографисты из всех отделов.

Изобразительные возможности кадра, продемонстрированные в фильмах Гриффита и других ведущих режиссеров, подняли визуальные ставки в индустрии. В поисках новых талантов студии приглашали журнальных иллюстраторов и архитекторов, способных вдохнуть новые идеи и оправдать ожидания публики, требовавшей все более сложных фильмов. Именно благодаря тому, что художественный отдел планировал продакшн, Голливуд превратился в успешную кинофабрику, которая создала в эпоху немого кино сотни полнометражных и короткометражных фильмов.

Следующей стадией развития художественных отделов стали 1920-е годы, когда произошел взлет немецкого кино. Во время Первой мировой войны несколько небольших немецких продакшн-компаний объединились в UFA (нем. Universum Film Aktiengesellschaft) — единую студию с гигантскими павильонами и внушительным государственным финансированием. В Бабельсберге (пригороде Потсдама) немцы построили современные киностудии, где снимали кино, применяя технические и стилистические инновации немецкого экспрессионизма и каммершпиле. Фильмы этих жанров (в первом использовались фантастические образы, во втором — мрачные и натуралистические) опирались на темную психологию героев, предельно стилизованные декорации и операторские приемы. Режиссеры, сценаристы и другие специалисты, работавшие в UFA: Карл Майер, Карл Штрусс, Фриц Ланг, Фридрих Мурнау, Георг Пабст и Эвальд Дюпон — задали стандарты кинопроизводства 1920-х годов. Им удалось добавить субъективную точку зрения героев, сделать камеру более подвижной, а композиции — заостренными и угловатыми, что позволяло исследовать с помощью кино различные психологические состояния.

UFA следовала постановочной традиции вагнеровской оперы: для фильмов создавали колоссальные и усложненные декорации, которые не только демонстрировали талант художника-постановщика, но и доказывали, что художественное решение способно увеличить эмоциональное

воздействие фильма. UFA показала, что кино можно снимать в полностью контролируемой студийной обстановке, даже если в них по сюжету много натурных сцен. Это задало художественные решения фильмов конца 1920-х годов, когда в кино появился звук.

Голливуд мгновенно перенял эстетические новации UFA — сначала в совместных проектах, а затем наняв лучших европейских режиссеров и операторов и воплотив студийный подход к производству фильмов. Голливудская студийная система была окончательно сформирована с окончанием эпохи немого кино. Теперь руководителем отдела был арт-директор[7], он отвечал за визуальное решение фильма, созданного на той или иной студии. В результате у каждой крупной студии появился узнаваемый визуальный стиль[8], во многом зависевший от вкуса ее художественного руководителя. Стиль студии XX Century Fox был сформирован Уильямом Дарлингом, Ричардом Деем и Лайлом Уилером. Антон Грот из Warner Brothers предпочитал суровый реализм, Седрик Гиббонс создавал роскошное, радостное визуальное решение для MGM. В Paramount Pictures преобладала европейская вычурность Ханса Дрейера. Universal выделялась благодаря мрачности, которую вносили Херман Россе и Чарльз Холл. В RKO работал Ван Нест Полглейс, именно он придумал стилистику фильма «Гражданин Кейн» и мюзиклов с Фредом Астером и Джинджер Роджерс.

Постепенно значение арт-директора возрастало, и для его сильно расширенных задач появилась новая должность. В 1939 году Уильям Мензис стал обладателем «Оскара» за «Унесенных ветром» в новой номинации «художник-постановщик». Десятью годами ранее он получил «Оскар» за художественное решение.

Конкретные обязанности художника-постановщика могут незначительно отличаться в разных фильмах, но, как правило, он разрабатывает единое стилевое решение декораций, реквизита и костюмов, а еще его работа тесно связана с

движением и динамическими элементами в кадре. Хороший пример — работа Мензиса над «Унесенными ветром», для которых он нарисовал тысячи детальных набросков, уточнявших композицию, мизансцену и монтажные точки для каждого кадра. Мензис выступил одним из ключевых специалистов в разработке сцен и поместил профессию художника-постановщика в круг съемочной группы, включающий режиссера, оператора и монтажера (а в некоторых случаях еще и сценариста).

Визуальное решение фильма

В наши дни централизованных студийных художественных отделов уже не существует — для каждого фильма формируется отдельная продакшн-команда. И тем не менее художники-постановщики стараются работать с людьми, с которыми они успешно сотрудничали в прошлом. Продюсер обычно дает художнику-постановщику возможность собирать собственную команду, чтобы сохранять элемент преемственности в рабочих отношениях. В команду входят художник по декорациям, художник по реквизиту, продакшн-иллюстратор, художник по костюмам и художник по цифровой превизуализации. Новшеством цифровой эры служит работа онлайн, в ходе которой специалисты обмениваются файлами и разрабатывают их вместе в реальном времени. Члены команды, работающие в такой виртуальной студии, могут находиться в разных частях мира. Каждый из них во время препродакшна создает иллюстрации, подпадающие под три основные категории. Эту стадию часто называют разработкой визуального решения фильма.

Концепт-арт. Он используется, чтобы описать индивидуальные элементы продакшна, включая декорации, реквизит, костюмы, грим и спецэффекты. Это отдельные иллюстрации, формирующие стиль и визуальное направление; они не обязательно иллюстрируют кадр или сцену.

Виды сверху, фасады и трехмерные изображения декораций. В этих предельно технических описаниях дается точная информация, необходимая для производства или сборки объектов, запечатленных на дизайн-иллюстрациях. Большая часть этой работы теперь выполняется на компьютере в форматах 3D и CAD.

Раскадровка. Это последовательность рисунков, дающая представление о композиции каждого кадра и их очередности в каждой сцене фильма.

Концепт-арт, или Визуальная идея фильма

Стилистическое решение фильма включает в себя все — от черновых набросков до фотографий будущих объектов съемки. Ключевой фактор при их создании — это скорость, поскольку режиссер старается перебрать столько идей и концептов, сколько позволяет бюджет. Продакшн-иллюстраторы, получающие образование в художественных университетах, помимо умения рисовать красками и карандашами, обладают навыками создания изображений в формате 3D, разбираются в анимации[9], монтаже и саунд-дизайне. Мастерство работы с цифровым материалом расширяет круг возможностей любого концепт-художника, но их основная задача — создавать яркие, эмоциональные образы.

Работая над «Звездными войнами», иллюстратор и дизайнер Ральф Маккуори сначала нарисовал детальные изображения каждой из восьми основных сцен, которые задали визуальный тон всего фильма и помогли продать проект киностудии. И хотя на основе изначальных идей Маккуори другие художники создали сотни дополнительных рисунков и изображений, все они основывались на его оригинальных концептах.

На рис. 2.1 приведен эскиз художника Барри Джексона, хорошо известного в анимационных кругах благодаря уникальным архитектурным дизайнам. Концепт-художники не только иллюстрируют сцены, но и создают отдельные изображения реквизита и зданий, а также схемы, объясняющие

сложные элементы декораций. Художники-постановщики обычно собирают команду под конкретный проект, поскольку стили каждого художника сильно отличаются. Художника, известного маскулинным, жестким экшн-артом, вряд ли возьмут в анимационный проект; однако многие концепт-художники могут работать в нескольких стилях. Художественный отдел состоит из нескольких штатных работников, но ради конкретной сцены, для которой основная команда не смогла разработать решение, которое удовлетворило бы режиссера, иногда дополнительно нанимают художника или раскадровщика.



Рис. 2.1
Изображение Барри Джексона для проекта SMART

На рис. 2.2 и 2.3 представлены два редких наброска для фильма «Гражданин Кейн».



Рис. 2.2
Набросок для фильма «Гражданин Кейн» — интерьер главного зала замка Ксанаду

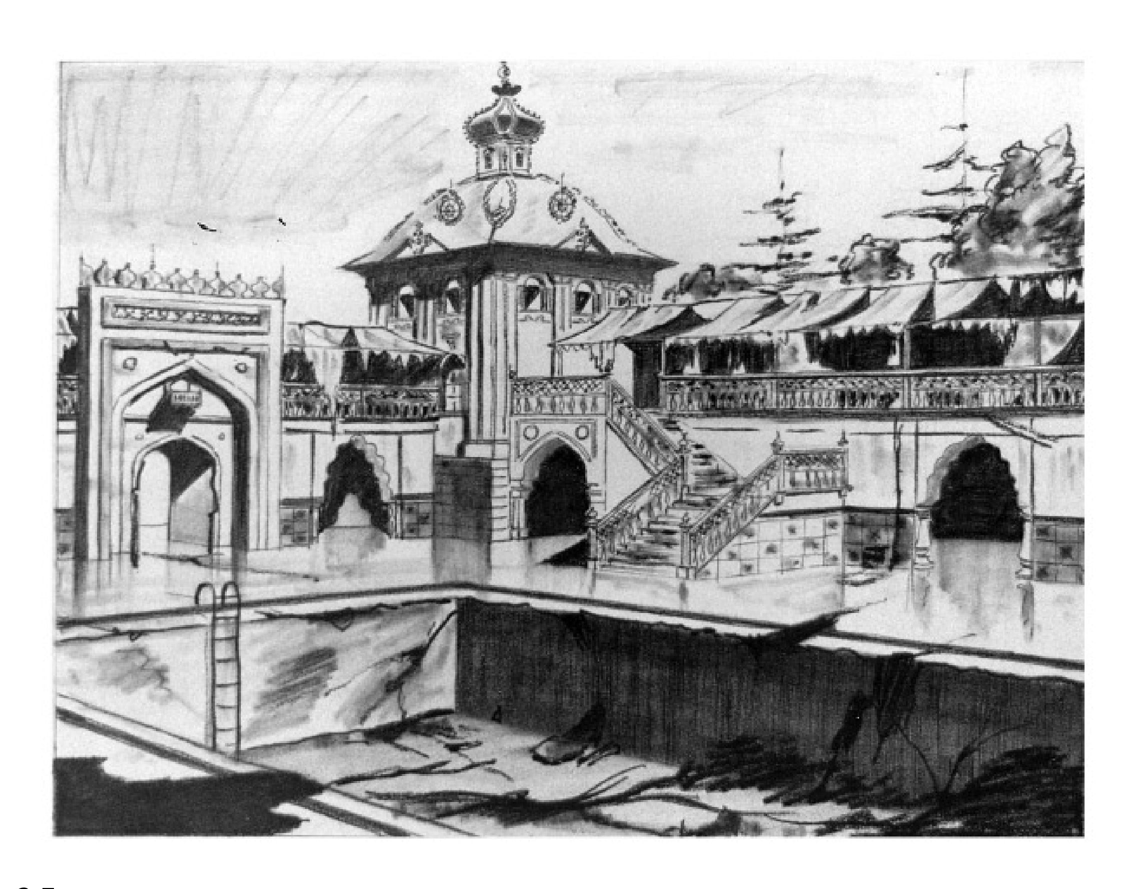


Рис. 2.3
Набросок купальни для фильма «Гражданин Кейн» — разрушенные навесы и пустой бассейн

На рис. 2.4 и 2.5 приведен другой пример решения сцены — наброски Стюарта Вурцела для фильма «Пурпурная роза Каира». Иллюстрации сопровождает фотография съемочной площадки — так сцена была реализована в фильме (рис. 2.6). Поскольку в «Пурпурной розе Каира» по сюжету ведутся съемки фильма, Вурцелу нужно было правдоподобно воссоздать мир 1930-х годов и построить студийные декорации салонной комедии того периода.



Рис. 2.4
«Пурпурная роза Каира» — эскиз съемочной площадки Стюарта Вурцела

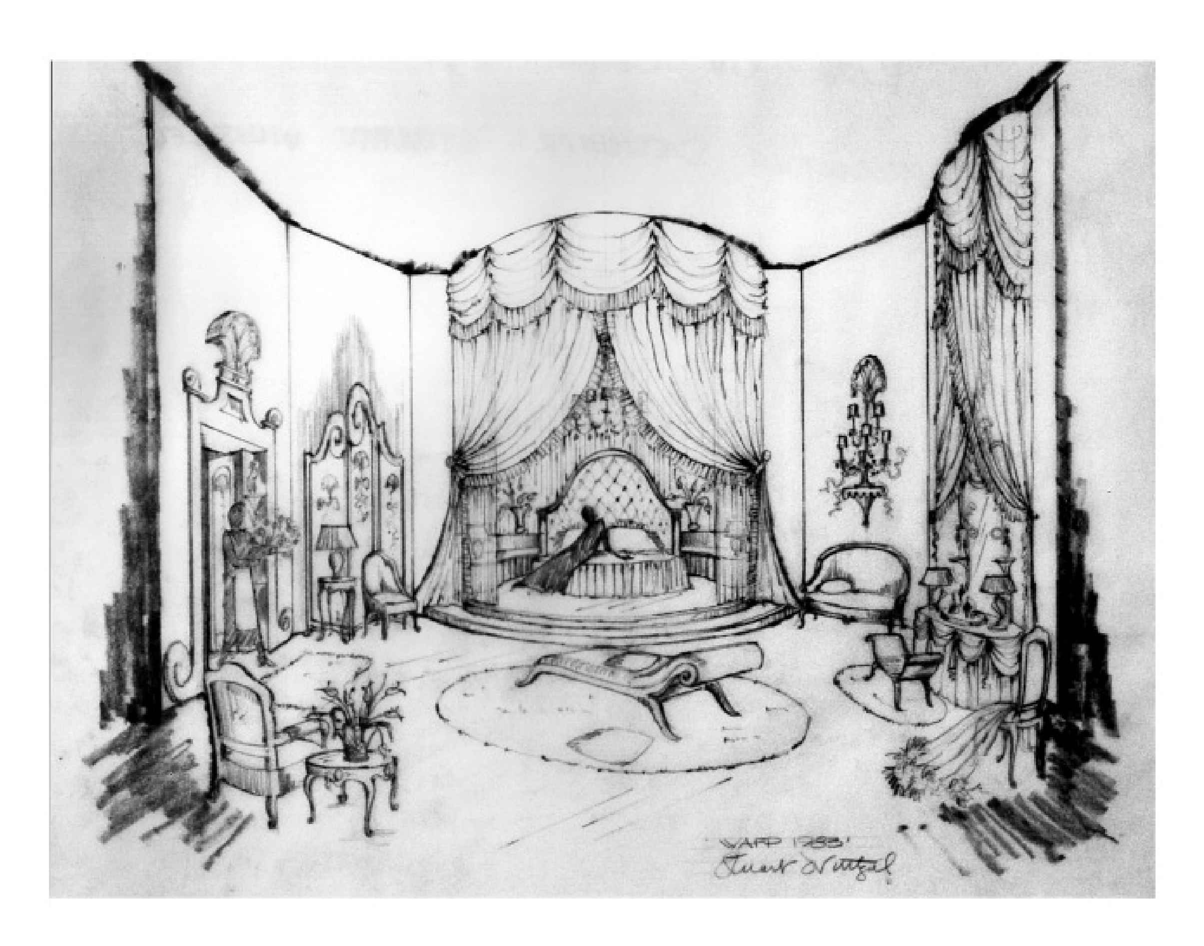


Рис. 2.5
«Пурпурная роза Каира» — эскиз спальни Стюарта Вурцела



Рис. 2.6
«Пурпурная роза Каира» — спальня в фильме

На рис. 2.7 и 2.8 представлены эскизы съемочных площадок, выполненные Ричардом Силбертом, художником-постановщиком фильмов «Китайский квартал», «Выпускник», «Уловка-22» и «Дик Трейси». Его эскизы для кинокартин «Красные» и «Великолепие в траве» — примеры убедительного и наглядного стиля.



Рис. 2.7
Эскиз съемочной площадки Ричарда Силберта для фильма «Красные»



Рис. 2.8
Эскиз съемочной площадки Ричарда Силберта для фильма «Великолепие в траве»

Художественный отдел в XXI веке

Современный художественный отдел работает преимущественно на компьютерах. Расписание продакшна составляется в Excel, Office Project или Shotgun. Художники рисуют на планшете Wacom и раскрашивают в Photoshop или Painter. Для моделирования и рендеринга они используют программы ZBrush и Maya. Полученные данные распределяются между подразделениями. Например, художник рисует эскиз автомобиля и передает его 3D-моделлеру. Тот, в свою очередь, создает на основе этого наброска виртуальную модель автомобиля. Далее к работе подключается иллюстратор, используя модель в качестве шаблона для отрисовки сцен фильма. Форматы 2D и 3D теперь взаимозаменяемы: все перечисленные мультимедийные функции может совместить один специалист, работающий в нескольких графических программах.

Несмотря на огромные изменения, произошедшие в ходе оцифровки производства, основная задача художественного отдела, работающего с режиссером над созданием полутора тысяч кадров полнометражного фильма, остается той же, что и в золотой век Голливуда[10]. Штатные художники рисуют десятки, сотни иллюстраций и раскадровок в период от нескольких месяцев до года, чтобы подготовиться к четырем-шести съемочным неделям.

Цифровая живопись[11]

В 1990 году появился графический редактор Photoshop, и продакшн-иллюстраторы стали создавать концепт-арты и раскадровки на компьютерах. В 2000-х число художников, публикующих работы онлайн, резко возросло — примерами могут служить сайты вроде Pinterest, Concept Art World и Deviant Art.

Крейг Маллинс, начавший художественную карьеру в далеком 1983 году, попал на студию Джорджа Лукаса Industrial

Light and Magic (ILM) в то время, когда братья Джон и Томас Ноллы выпустили программу Adobe Photoshop. Джон Нолл тогда работал художником по спецэффектам в ILM. Маллинс быстро стал самым известным и влиятельным цифровым художником в киноиндустрии. Чаще всего он создает фотореалистическую дорисовку, но наиболее ярко его талант проступает в цифровых эскизах (рис. 2.9, 2.10). Его работа — пример того, как много можно передать всего лишь несколькими мазками.



Рис. 2.9
«Пустынный меч». Цифровой рисунок Крейга Маллинса



Рис. 2.10
«Тягач». Цифровой рисунок Крейга Маллинса

По окончании съемки концепт-арт можно смело класть на полку, по крайней мере, если на этапе продвижения фильма не возникнет необходимость напечатать альбом со всем продакшн-артом. Несмотря на то что законченный рисунок может быть прекрасным, во время масштабного производства режиссер и художник-постановщик используют арт только для визуального ознакомления. Восемьдесят процентов работ, предлагаемых командой художников каждую неделю на протяжении нескольких месяцев, отсеивается. Если позволяет бюджет, режиссер требует создавать полноценные цифровые картины, до тех пор пока не получит нужный результат. Художественный отдел постоянно правит и отшлифовывает изображения. В команде, где дюжина штатных художников занимаются продакшн-артом, идеи циркулируют и рикошетят. Дизайн автомобиля могут утвердить, а архитектуру зданий, на фоне которых он нарисован, отклонить. После этого команда использует утвержденный дизайн автомобиля в новых рисунках.

На рис. 2.11 представлен дизайн персонажа, созданный продакшн-иллюстратором Рэнди Голом. Это высокодетализированный эскиз для фильма «Беовульф», написанный экспромтом, без референсов. Гол, художник, работающий в Industrial Light and Magic и других крупных студиях, создал сотни дизайнов в составе команды из двадцати

иллюстраторов. На эскиз такого уровня может потребоваться неделя.

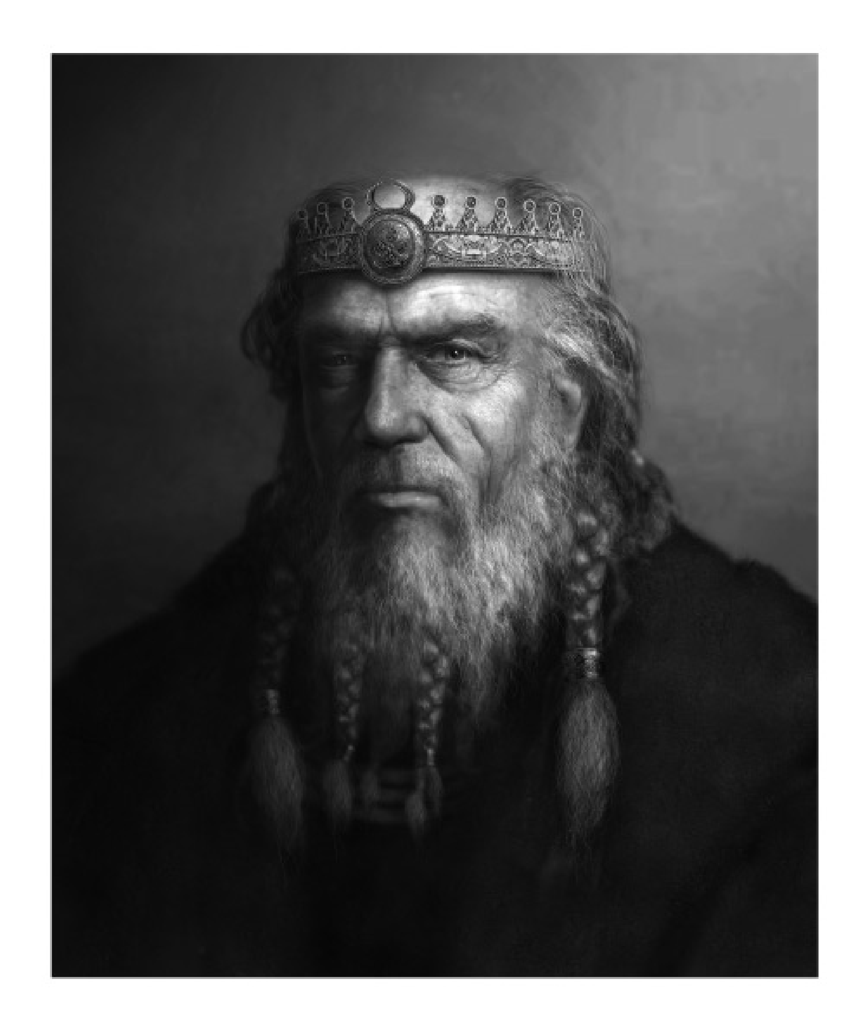


Рис. 2.11
Дизайн персонажа продакшн-иллюстратора Рэнди Гола

Архитектурные чертежи и система автоматизированного проектирования CAD

Художественный отдел получает заказы на декорации, костюмы и реквизит. Когда начинается работа над фэнтези-блокбастером, это равносильно созданию Вселенной. Как только концепт-художники утверждают дизайны или хотя бы идеи на финальной стадии разработки, 3D-моделлеры начинают работу по их наброскам и моделируют пространственно точные здания, автомобили, декорации и пейзажи. Дизайн съемочной

площадки обычно разрабатывается в архитектурной программе или в CAD, экспортирующей файл в формат, который будет доступен для аниматоров, использующих Maya, Houdini или Cinema 4D. В архитектурном 3D-дизайне широко применяются VectorWorks Spotlight и SketchUp (с LayOut). С их помощью создают макеты и планы, необходимые команде, занимающейся строительством декораций. Поскольку художественный отдел целиком перешел на «цифру», арт быстро передается из одного подразделения в другое, в том числе и 3D-модели, которые используют в превизе[12] или в качестве референса для концепт-художника.

Барри Джексон, художник с академическим образованием, стал ведущим цифровым художником. Он использовал Maya и Photoshop для выработки уникального стиля. Джексон хорошо известен своими хитроумными перспективами и «навороченными» ракурсами — это видно по его концепту нью-йоркского такси (рис. 2.12). Он же разработал дизайн мультфильма «Хортон», где показал, как можно создавать изображения фантастических существ, обладающих богатым внутренним миром (рис. 2.13).



Рис. 2.12
Цифровой эскиз Барри Джексона. Нью-Йорк с нижнего ракурса

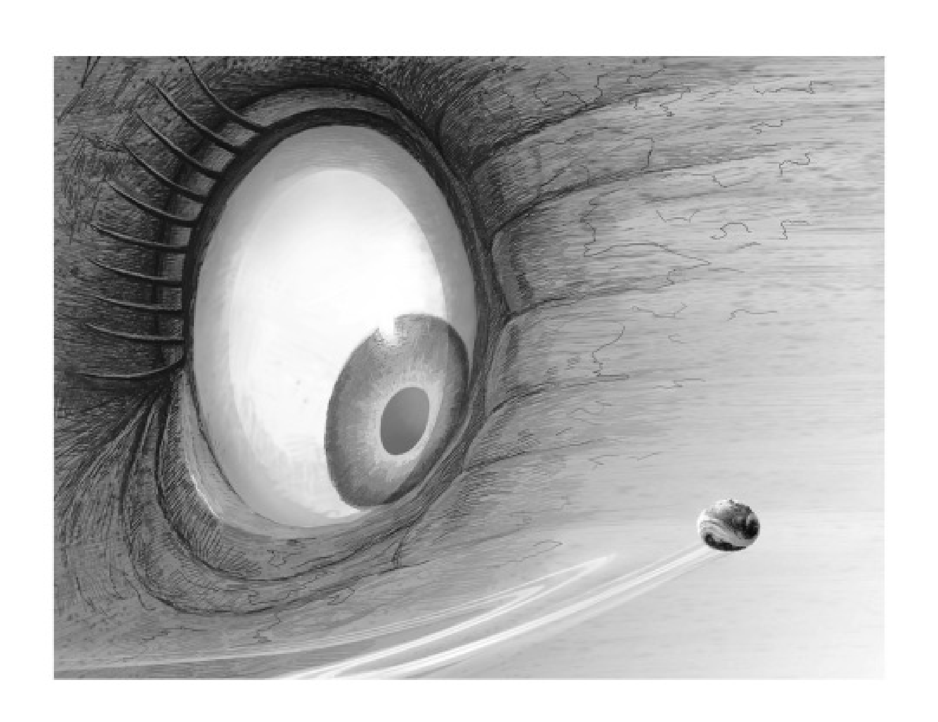


Рис. 2.13
Цифровой эскиз Барри Джексона. Набросок к мультфильму «Хортон»

Для быстрого прототипирования и создания полноразмерных или миниатюрных физических моделей, которые впоследствии будут использованы на съемочной площадке, передается 3D-модель с информацией CAD. Файл CAD представляет собой цифровое описание объекта, которое можно отформатировать для печати на 3D-принтере или для системы числового программного управления (CNC), создающей модель в соответствии с дизайном художника. Например, с помощью быстрого прототипирования в нескольких размерах можно сделать модель «Звезды Смерти» из «Звездных войн» или Запретного города в Китае.

Некоторые художники по-прежнему вручную создают модели съемочных площадок и локаций, а также миниатюрные копии архитектурных сооружений для проведения презентаций, но преобладает все же 3D-прототипирование. Однако впечатление, которое производит сцена, отснятая с игрушечными солдатиками в миниатюрном макете, сильно отличается от просмотра той же сцены, смоделированной на компьютере. У осязаемых моделей есть преимущество:

например, они формируют ощущение «присутствия», если вновь обратиться к терминологии Базена. В реальном пространстве вы смотрите на настоящую модель, в то время как компьютер дает лишь двухмерную *видимость* глубины. В будущем технология VR, вероятно, создаст гораздо более убедительную иллюзию материального мира, но еще долго модель, которую можно держать в руках, будет воздействовать на нас иначе, чем изображение на экране компьютера.

Эскизы и раскадровки

Впервые детализированные эскизы, или скетчи, как их изначально называли в художественном кино, были использованы, вероятно, в анимационных фильмах Уолта Диснея. Дисней, в свою очередь, вдохновился опытом первого мультипликатора, Уинзора Маккея, наиболее известного как карикатурист и автор легендарного комикса «Маленький Немо в стране снов», созданного им в начале двадцатого века. Неизвестно, делал ли Маккей раскадровки, но он точно рисовал мультфильмы карандашом поверх пленки, а также придумал невероятно популярный стрип — короткий комикс размером от двух кадров до страницы, предшественник раскадровок. Спустя много лет, в начале 1930-х, Уэбб Смит первым использовал термин «раскадровка» в профессиональном значении. Скетчи (по шесть на странице), иллюстрировавшие основное действие и монтажные точки в мультсериале «Удачливый кролик Освальд», использовали еще в 1927 году. А уже на следующий год последовательные зарисовки, содержавшие ключевые панели[13] и описание действия для «Пароходика Уилли», были на студии Уолта Диснея обычным делом. Пару лет спустя Смит придумал новый способ раскадровки: десятки скетчей крепили на одну большую доску размером 122×244 см, а затем перемещали из одного офиса студии в другой. Это давало возможность аниматорам, особенно Диснею, ратовавшему за сюжет, иметь наглядное представление

об истории, а также вносить изменения, добавляя и снимая панели. По сути, это был нелинейный монтаж[14] 1920-х годов.

В киноиндустрии же раскадровки все еще не были закрепленной нормой, хотя художественный отдел рисовал схемы декораций и скетчи, где отмечалось расположение камер. К 1932 году студия Диснея купалась в мировом успехе, а ее создатель был крупнейшим мультипликатором в мире. Художники-постановщики полнометражных голливудских фильмов очевидно были в курсе некоторых инноваций Диснея, включая использование раскадровок. Стрипы, ближайшие родственники раскадровок, и без влияния Диснея стали привычной вещью для большинства американцев уже к 1930-м годам, поэтому неизбежно возникла идея, что фильм может быть визуализирован с помощью ключевых кадров.

Художественный руководитель и оскароносный художник-постановщик Джин Аллен (первый президент Гильдии раскадровщиков и специалистов по дорисовке в 1953 году и бывший президент Гильдии арт-директоров) начал карьеру в Warner Brothers в 1937 году. Аллен рассказал мне, что раскадровки уже вовсю использовались для планирования сцен в середине 1930-х годов и что в художественном отделе под руководством Антона Грота работали по крайней мере восемь штатных художников-скетчеров. В студийной системе ответственность за визуальное исполнение фильма целиком ложилась на плечи художественного отдела. Художник-постановщик вместе со штатными сотрудниками разрабатывал дизайн декораций и костюмов. Только после того, как фильм был готов на бумаге, а сотрудники студии заканчивали строить большинство декораций, режиссер и оператор включались в работу. Процедура была настолько эффективной, что актеры и режиссеры могли участвовать в создании трех картин за год. Правда, в большинстве своем у фильмов было однотипное решение.

Режиссер Джон Хьюстон начал снимать кино в 1940-х годах, на пике развития студийной системы, и уже тогда осознавал

необходимость планирования. Много лет спустя он рассказывал: «Я полностью раскадровал фильм “Мальтийский сокол”, потому что не хотел опозориться перед съемочной группой: мне хотелось создать впечатление, будто я знаю, что делаю».

Во времена студийной системы использование раскадровок держалось в секрете от публики и прессы: режиссеру было гораздо проще завоевать репутацию, если люди думали, что все идеи принадлежат только ему. В 1970-е годы все изменилось, как только Стивен Спилберг и Джордж Лукас воздали должное иллюстраторам низкопробного чтива, комиксам и раскадровкам Альфреда Хичкока. В 1980-е годы Фрэнсис Форд Коппола экспериментировал с ранней компьютерной системой для создания раскадровок фильма «От всего сердца».

В последние десятилетия формат работы изменился — компьютеры заменили студии. Бо́льшая часть художественного процесса оказалась в руках одного человека. Мы живем в эпоху, когда один специалист может совмещать профессии сценариста, режиссера, оператора и монтажера.

Раскадровка — самый полезный для визуализации режиссерских идей и наиболее приближенный к режиссерской работе способ продакшн-иллюстрации. В следующей главе я расскажу, как работают художники, а также какие стили и техники они используют, планируя визуальные решения кадров.

На рис. 2.14 и 2.15 представлены раскадровки к фильму «Ее алиби». Обратите внимание: голливудский иллюстратор Ментор Хюбнер сначала рисует сцену целиком и только потом, подобно оператору, вписывает в нее героя. Так поступают не все раскадровщики, но это помогает спланировать панорамы и движения камеры.



Рис. 2.14
Раскадровка Ментора Хюбнера для фильма «Ее алиби»

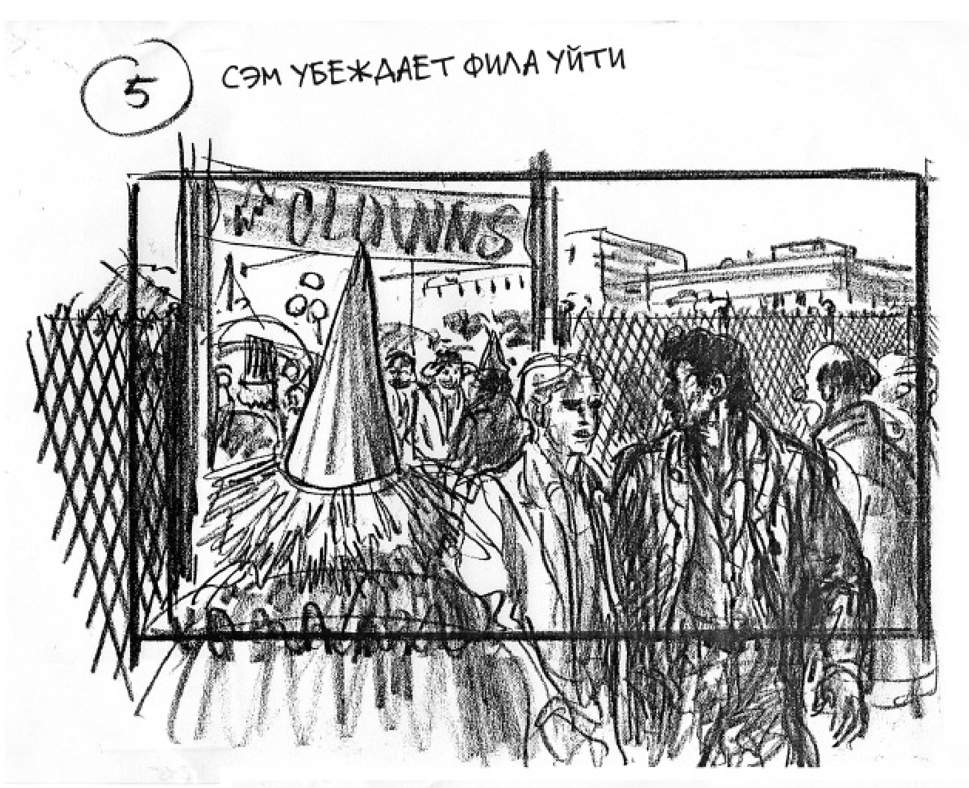




Рис. 2.15
Сверху и снизу: раскадровки Ментора Хюбнера для фильма «Ее алиби»

Глава 3

Раскадровки

Морис Зуберано, выдающийся иллюстратор и арт-директор, называл раскадровки «дневником фильма» (то есть описанием событий будущей картины). Зуберано имел в виду, что раскадровки играют роль внутреннего отчета о процессе визуализации, поэтому немногие из них «доживают» до конца. Часто они служат доказательством, что визуальное исполнение фильма формировалось кем-то помимо режиссера. Режиссерам, у которых нет собственного видения, необходимо, чтобы художник-раскадровщик структурировал идеи, планировал и создавал композиционное решение кадров и сцен.

Разумеется, есть режиссеры, визуально подкованные наравне с членами съемочной группы, а с точки зрения работы над повествованием — возможно, даже в большей степени. Хичкок, которого упоминают в связи с раскадровками чаще других, использовал подробные схемы для шлифовки идей и управления съемочным процессом, делая все возможное, чтобы перенести свой оригинальный замысел на экран.

Альфред Хичкок в начале своей карьеры некоторое время работал арт-директором. Он создавал раскадровки, чтобы закрепить за собой авторство визуального исполнения фильма. Будучи уже режиссером, Хичкок говорил, что его фильмы сняты еще до того, как оператор или монтажер приступили к работе. Он редко смотрел в видоискатель на съемочной площадке, потому что изображение было лишь фотографическим эквивалентом утвержденной ранее раскадровки.

Творчество Хичкока оказало влияние на поколение режиссеров 1960-х годов. Их завораживали комиксы, которые постепенно признавались, подобно джазу и блюзу, главной американской художественной формой того времени. Самый известный из них, Стивен Спилберг, который считается главным визуализатором среди режиссеров, снимающих

развлекательное кино, издал книги с продакшн-артами. Эти иллюстрации создавались во время работы над его совместными проектами с Джорджем Лукасом. Благодаря этим изданиям режиссер привлек внимание к раскадровкам и продакшн-иллюстрациям. Без раскадровок сложные мизансцены Спилберга не были бы настолько отточены и не обладали бы энергетикой, ставшей знаковой составляющей его работ, признанных образцом для начинающих режиссеров.

Популярность раскадровок и интерес к ним вовсе не свидетельствуют о том, что современные голливудские режиссеры не разбираются в художественной литературе и что им гораздо комфортнее работать с раскадровками и действием, чем с идеями. На самом деле кинематографисты делают раскадровки для многих фильмов, вне зависимости от их содержания. От использования раскадровок выигрывают даже те картины, в которых нет действия. Режиссер Жан-Люк Годар на протяжении своей карьеры отвергал приемы линейного сюжетостроения[15], которые использовали художники стрипов и авторы классических голливудских фильмов. Однако иногда он делал раскадровки, чтобы разработать связи между кадрами. Раскадровки — всего лишь инструмент, они могут не отражать стиль или содержание фильма, а демонстрируют только то, что хочет показать режиссер.

Создавая раскадровки, режиссер решает две задачи. Во-первых, с их помощью он может превизуализировать идеи и отточить их подобно тому, как сценарист прорабатывает идеи с помощью нескольких драфтов[16]. Во-вторых, раскадровки в самой доступной форме объясняют идеи всей съемочной группе. Потребность в раскадровках растет прямо пропорционально сложности фильма, но их использование не ограничивается экшн-сценами и крупнобюджетными постановками. Даже камерные драмы могут выиграть от применения раскадровок, так как они помогают режиссеру сделать историю лучше.

Роль режиссера в создании раскадровок

Каждый фильм — это уникальная смесь талантов и личностей. Ответственность за визуальное исполнение фильма в разной степени поделена между художником-постановщиком, режиссером, оператором и монтажером. В последние годы многие режиссеры работают со скетчером и берут на себя некоторые обязанности художника. Режиссер с хорошо развитым в*и*дением всегда вправе взять в свои руки контроль над картиной, несмотря на децентрализованную систему производства большинства современных студий. Поскольку больше нет студий, диктующих определенные стилистические решения, режиссеры сами определяют визуальное исполнение и содержание фильма.

Те из них, кто имеет художественное образование или просто любит рисовать, как Альфред Хичкок и Ридли Скотт, могут самостоятельно сделать приблизительные раскадровки. Затем их наброски дорабатывают профессиональные художники.

Шерман Лэбби сотрудничал с Ридли Скоттом во время работы над фильмом «Бегущий по лезвию». В интервью он упоминал богатые идеями эскизы многих сцен, которые он получал от режиссера (художник дал этим наброскам забавное прозвище «ридлиграммы»).

Среди режиссеров-художников можно выделить таких стилистов, как Сергей Эйзенштейн, Федерико Феллини и Акира Куросава, каждый из которых создавал раскадровки или приложил руку к тщательным зарисовкам своих фильмов. Даже режиссеры, не имеющие навыков рисования, как, например, Стивен Спилберг и Джордж Миллер, иногда чертили фигуры из палочек, чтобы объяснить специфическое композиционное решение или мизансцену. Когда у режиссера в голове есть четкий план, он будет только рад, если раскадровщик привнесет собственные идеи.

Пол Пауэр, продакшн-иллюстратор с опытом работы в комиксах и кино, любит сотрудничать с режиссерами, которые

разрабатывают решение каждой сцены во время долгих мозговых штурмов. Иногда они читают реплики и разыгрывают сцены страница за страницей, а режиссер останавливает процесс только для того, чтобы сделать наброски. Затем их дорабатывают, а потом выносят на дальнейшее обсуждение. Пауэр определил собственную роль в постановке и создании драматургического решения фильма как «рисованное актерство». По мнению Пауэра, обязанность продакшн-иллюстратора заключается в том, чтобы помочь режиссеру отразить его собственное видение.

Все продакшн-иллюстраторы, с которыми мне довелось общаться, считали роль режиссера первостепенной. Мастерство раскадровки учит иллюстратора быть гибким. Художники привыкают к тому, что нужно постоянно улучшать, дорабатывать сцены. Они признают: любая проблема имеет множество решений. Самое сложное и интересное в сотрудничестве — понять режиссерское в*и*дение сценария.

Уникальным примером сотрудничества раскадровщика и режиссера служит случай продакшн-иллюстратора Тодда Андерсона и режиссеров-сценаристов братьев Коэн. Андерсон создал раскадровки для всех фильмов Коэнов начиная с «Воспитания Аризоны» (1987). Процесс взаимодействия прост: они работают над одной сценой за раз, совершая все описанные в ней действия. У Джоэла, выполняющего режиссерские функции, есть список кадров, а Итан рисует наброски. Братья описывают действие, а Андерсон быстро рисует миниатюрные кадрики, на которые требуется от пяти до тридцати секунд. На них запечатлены фигуры из палочек и силуэты, а также пометки и стрелки, указывающие направление движения. Записывается только главная деталь в кадре, остальные идеи братьев Андерсон запоминает. Остаток дня он дорабатывает скетчи до полноценных панелей, которые на следующий день либо принимаются, либо отвергаются. Иногда возникает новая идея, требующая второго или третьего прохода сцены. Процесс в среднем продолжается шесть-восемь недель. Каждая сцена и съемочная локация отражены в раскадровке. В итоге получается

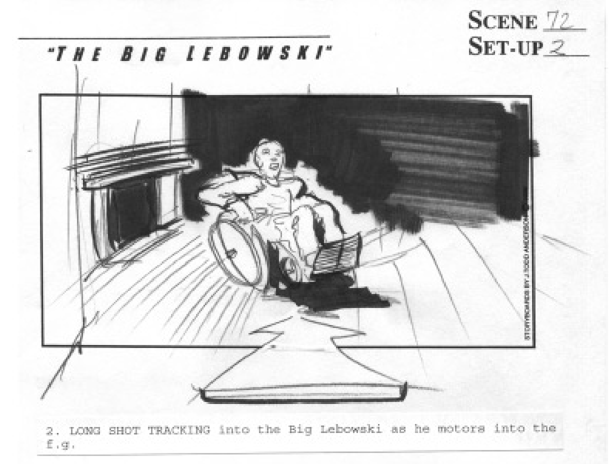
иллюстрированный сценарий братьев Коэн, в котором на каждую страницу приходится страница панелей. Копии раздают членам съемочной группы и актерам, чтобы все знали, как будут выглядеть сцены фильма (рис. 3.1, 3.2).



Рис. 3.1
Раскадровки Тодда Андерсона для фильма «Большой Лебовски»



1. Средний план двух парней, распахивающих двери гостиной



2. Медленный наезд камеры на Большого Лебовски

Рис. 3.2
Раскадровки Тодда Андерсона для фильма «Большой Лебовски»

Сроки работы

В зависимости от сложности фильма и требований режиссера продакшн-иллюстратор может работать над фильмом от пары недель до года и более. Среднюю продолжительность сложно рассчитать, но раскадровка целого фильма, в отличие от отдельных экшн-сцен, занимает как минимум четыре-шесть месяцев (чем более детализированы рисунки, тем дольше). В крупнобюджетных проектах со сложными декорациями и спецэффектами могут участвовать несколько скетчеров; в некоторых случаях художник-постановщик тоже будет делать иллюстрации. Даже если заняты несколько художников, раскадровка сложного фильма может длиться год. Этот срок зависит не от скорости рисования, а от объема доработок, количества изменений в сценарии, а также от компетентности режиссера. Разработка визуального исполнения фильма — промежуток времени, когда режиссер и художественный отдел определяют основные визуальные составляющие. Одни режиссеры уже имеют базовое представление о том, как будет выглядеть фильм, и настроены решительно. Другие не

настолько уверены — им нужно сначала перепробовать десяток решений, но для режиссера это весьма дорогостоящая прихоть.

Режиссеры, которые только выбирают из предложенных иллюстраций, сначала должны внимательно изучить возможные варианты. Те, кто сам придумывает визуальное исполнение фильма, обладают внутренним компасом и способностью аргументированно обосновать тот или иной вариант решения сцен.

Одна из задач этой книги — научить режиссеров создавать визуальное решение и не тратить понапрасну ресурсы и время, которые ограничены при подготовке любого фильма.

Навыки, необходимые раскадровщикам

Продакшн-иллюстратор должен разбираться в тонкостях создания мизансцен, монтаже и композиции фильма, а также иметь представление о видах объективов, используемых для съемки. Он должен быть художником, уметь изобразить человеческую фигуру в различных позах, не срисовывая с фотографий и не приглашая моделей. Ему нужно уметь работать быстро. У него широкий кругозор — он знает, как выглядят атрибуты различных исторических периодов, может воссоздать на бумаге разные необычные пространства. Это не отменяет использования материала, полученного в ходе изысканий. От скетчера не требуется точного знания, как выглядели костюмы той или иной эпохи, интерьер немецкой подводной лодки или непальское небо. Но поскольку нужно находить референсы для любых скетчей в сжатые сроки, без хорошей визуальной памяти не обойтись.

Референсы[17] к фильму и предварительное исследование его темы

На поздних стадиях разработки визуального решения скетчер делает иллюстрации на фотографиях локаций, подобранных режиссером, художником-постановщиком и оператором, или

сам посещает локации и фотографирует их для референсов. Во время работы над фильмом «Ла бамба», байопиком рок-н-ролльного музыканта Ричи Валенса, раскадровщик Пол Пауэр погрузился в мексиканскую культуру, посетил места, где жил Валенс, познакомился с членами его семьи. Пауэр работал над раскадровками несколько месяцев до начала съемок и находился на площадке во время съемочного процесса, чтобы корректировать их по ходу действия. Фрагмент раскадровки Пауэра для начальной сцены «Ла бамба» представлен на рис. 3.3.

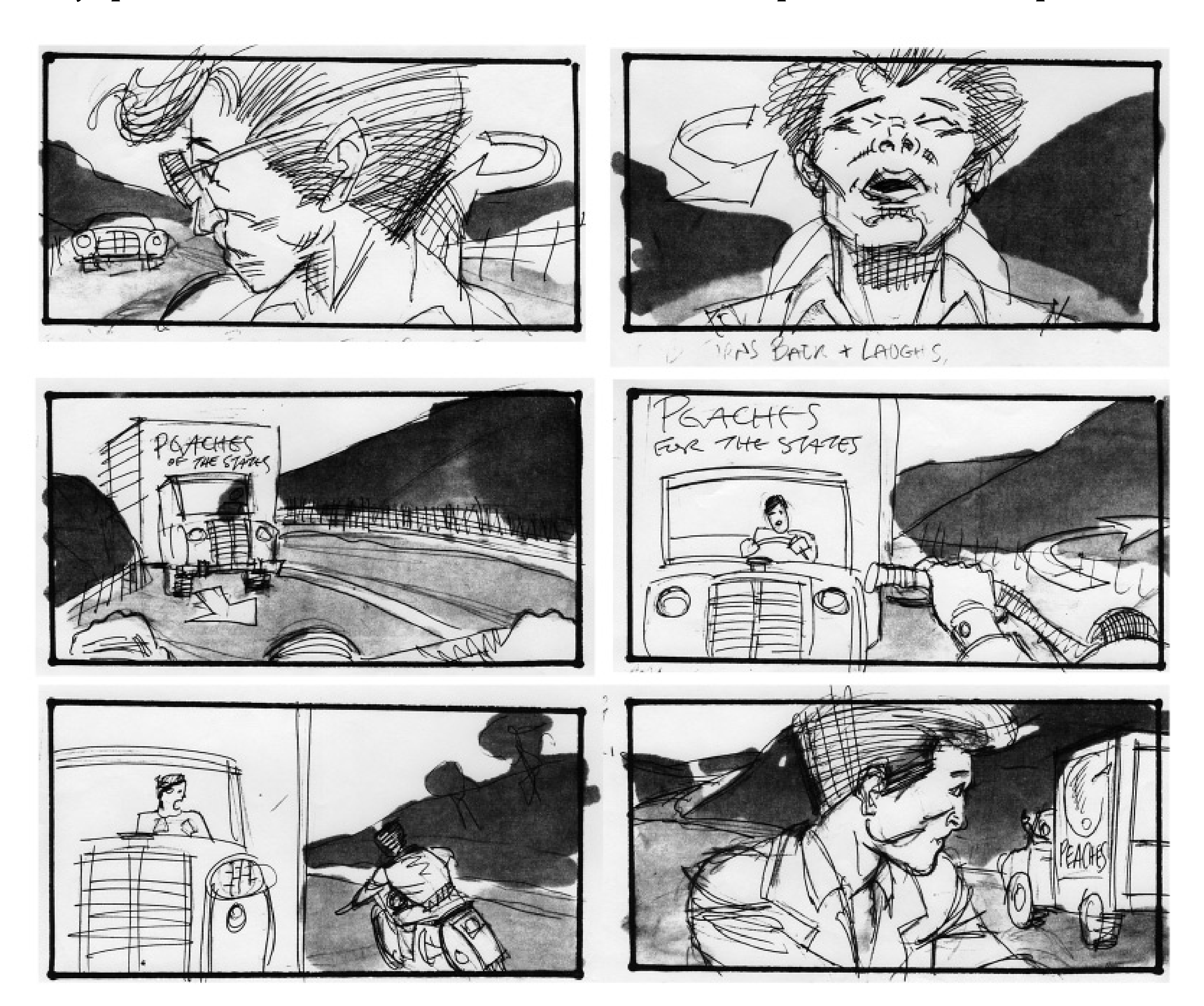


Рис. 3.3
Раскадровки Пола Пауэра для фильма «Ла бамба»

«Ла бамба» — малобюджетный фильм, и столь тщательная работа раскадровщика в таких картинах ведется нечасто. В

контексте современного кинопроизводства у художников обычно не хватает времени на создание качественных эскизов. Удивительно, но отличный способ сэкономить время и деньги продюсера все чаще оказывается едва ли не в самом конце сметы — а иногда и вовсе упраздняется.

Вольное использование раскадровок и подробных концепт-артов — следствие популярности супергероики и фильмов со множеством спецэффектов, стоимость которых превышает 150 млн долларов. Поскольку бо́льшая часть этих фильмов основана на графических романах или комиксах, неудивительно, что мы переживаем ренессанс продакшн-арта. Концепт-художники Крейг Маллинс и Даг Чианг принадлежат к первой волне бума цифровых художников; в интернете можно найти портфолио тысяч иллюстраторов. Многие из них — профессиональные фотографы, имеющие, помимо опыта работы с традиционными художественными материалами, навыки работы с 3D.

Стиль

На рис. 3.4–3.7 представлены раскадровки фильма «Гражданин Кейн». Это типичный образец студийной работы 1930–1940-х годов и хороший пример того, как скетчи могут передать визуальное действие и настроение сцены. В нижней части одного из рисунков указано, что авторство якобы принадлежит режиссеру Орсону Уэллсу, арт-директору Вану Полглейсу и его ассистенту Перри Фергюсону. Это одна из многих неприятных черт студийной системы. На самом деле Фергюсон был арт-директором фильма «Гражданин Кейн», а Полглейс — главой всего художественного отдела студии RKO. Фергюсон создал визуальное решение «Гражданина Кейна», а обязанности Полглейса были по большей части администраторскими. Он не участвовал в обсуждениях и не принимал творческих решений. К сожалению, в условиях студийной системы продакшн-иллюстраторам не разрешали подписывать собственные

работы, так что часто бывает сложно определить авторство конкретных рисунков.

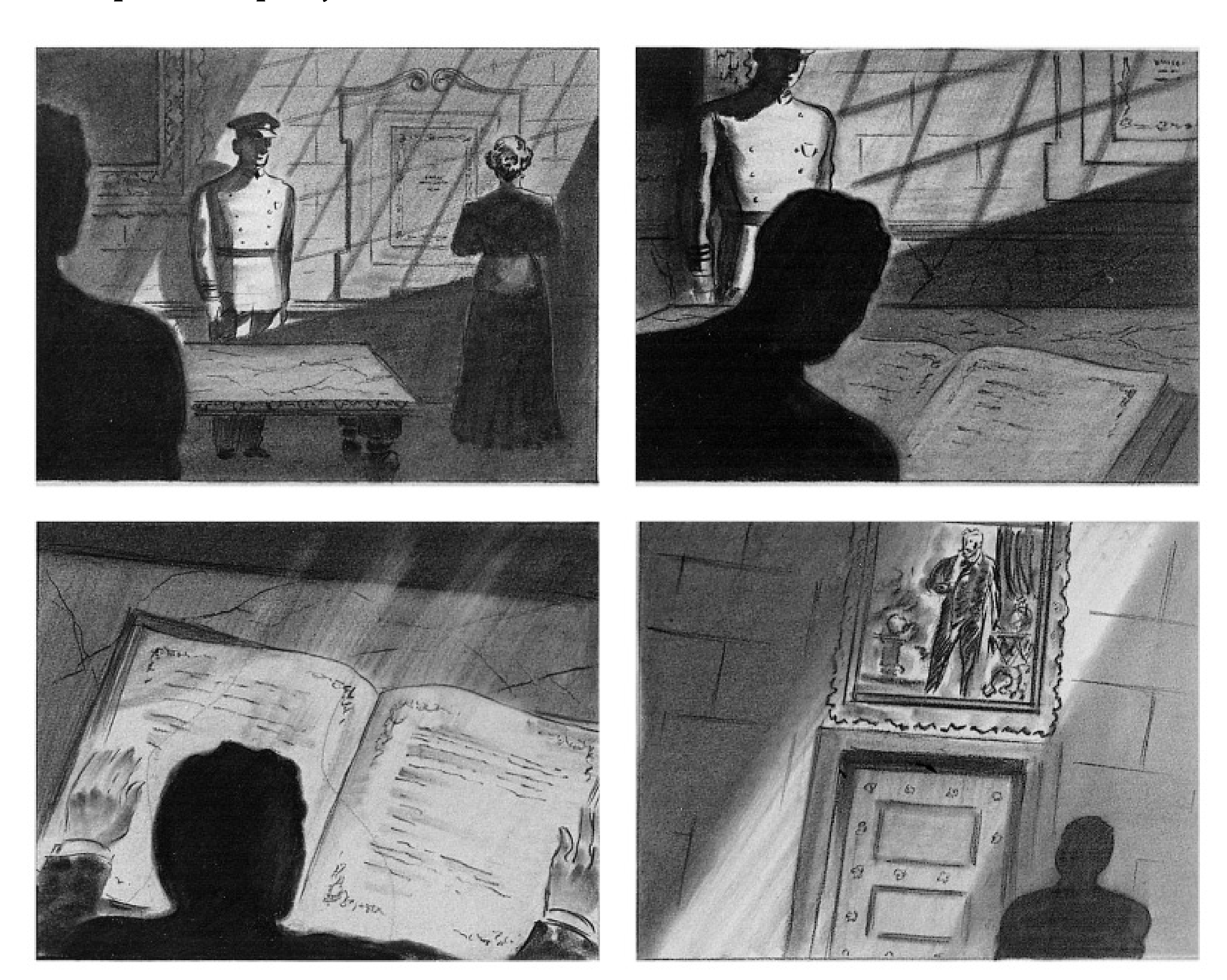


Рис. 3.4
Раскадровка для сцены в библиотеке Тэтчера из фильма «Гражданин Кейн»

Фергюсон тесно сотрудничал с Уэллсом во время разработки концепций сцен. На их основе иллюстраторы художественного отдела RKO нарисовали скетчи, наброски декораций и раскадровки.

Роберт Карринджер в книге The Making of Citizen Kane («Создание “Гражданина Кейна”») рассказывает, что над фильмом работали пять иллюстраторов. Чарльз Оманн — «главный скетчер», Эл Эбботт, Клод Гиллингуотер — младший, Альберт Пайк и Морис Зуберано отвечали за «наброски и графику». Возможно, над эскизами трудились и другие

художники. В студийной системе иллюстраторы нередко участвовали в проектах, к которым не были прикреплены, если команда не успевала выполнить работу в срок.

Первая раскадровка на рис. 3.4 — сцена в библиотеке Тэтчера, состоящая из четырех кадров. Эти рисунки не дают представления о монтаже, зато многое сообщают о дизайне декораций и настроении сцены — готическое освещение приближено к тому, что было использовано в фильме.

Вторая, более традиционная, раскадровка на рис. 3.5 показывает сцену, удаленную из сценария. Это воспоминание опекуна Кейна, финансиста Уолтера Тэтчера, о поездке в Рим, куда он направился, чтобы увидеть Кейна в день его 25-летия. В описаниях под каждой панелью прописаны основное действие сцены, переходы между кадрами и движения камеры.



Рис. 3.5
Раскадровка для фильма «Гражданин Кейн». Римский эпизод, вырезанный из фильма

В серии панелей на рис. 3.6 Кейн впервые встречает Сьюзан Александер на выходе из аптеки. Действие сцены очень близко к тому, как оно запечатлено в фильме, но ракурсы и мизансцена сильно отличаются.

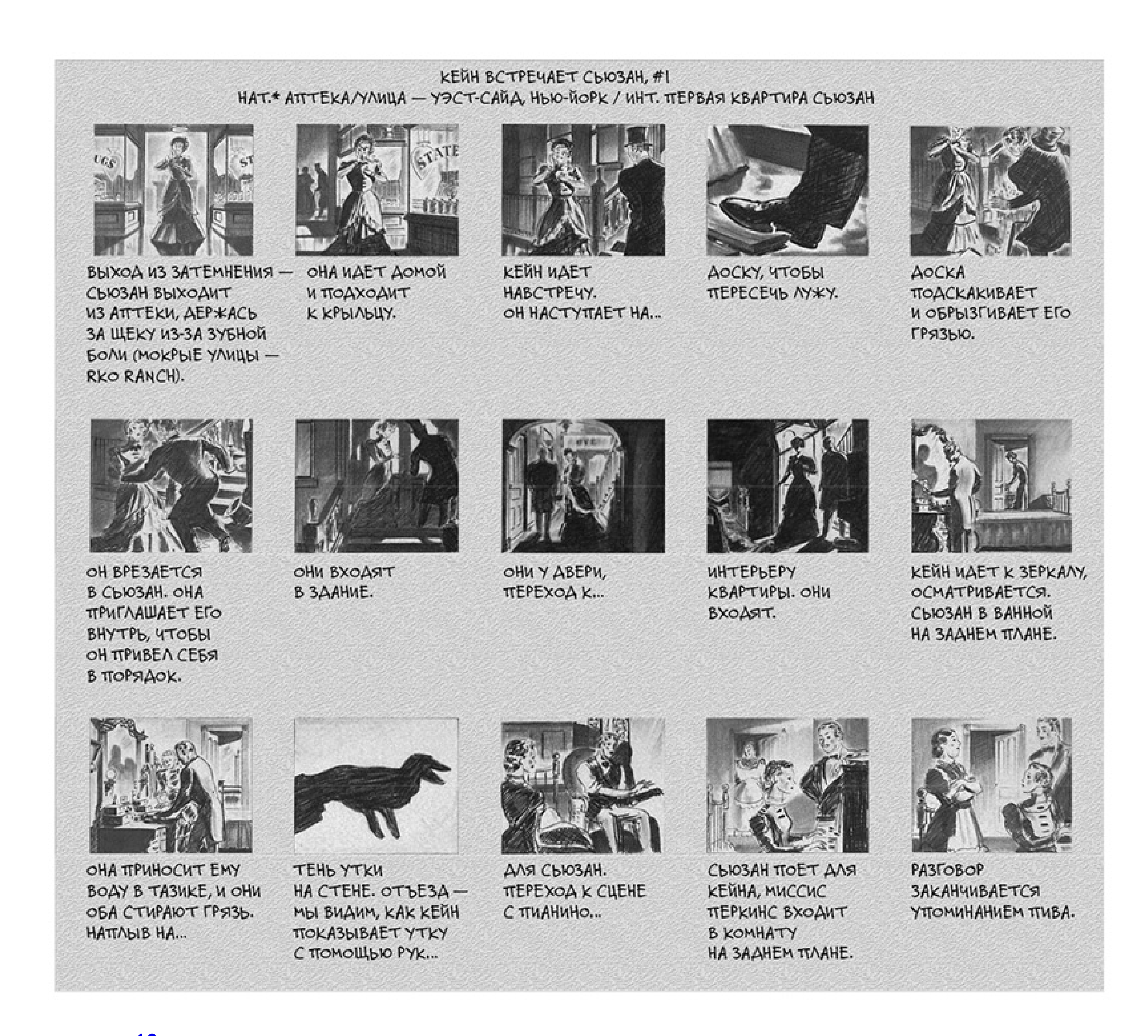


Рис. 3.6[18]
Раскадровка для фильма «Гражданин Кейн». Кейн встречает Сьюзан Александер

Последняя раскадровка на рис. 3.7 — один из самых знаменитых кадров «Гражданина Кейна»: кран опускается с неба сквозь крышу кабаре El Rancho к Сьюзан Александер и Кейну, сидящим за столом. Кадр снят с использованием комбинированной съемки: миниатюрная модель крыши и полноразмерный студийный интерьер клуба соединены между собой с помощью наплыва: камера проникает сквозь стекло, залитое дождем, создавая иллюзию одного кадра.

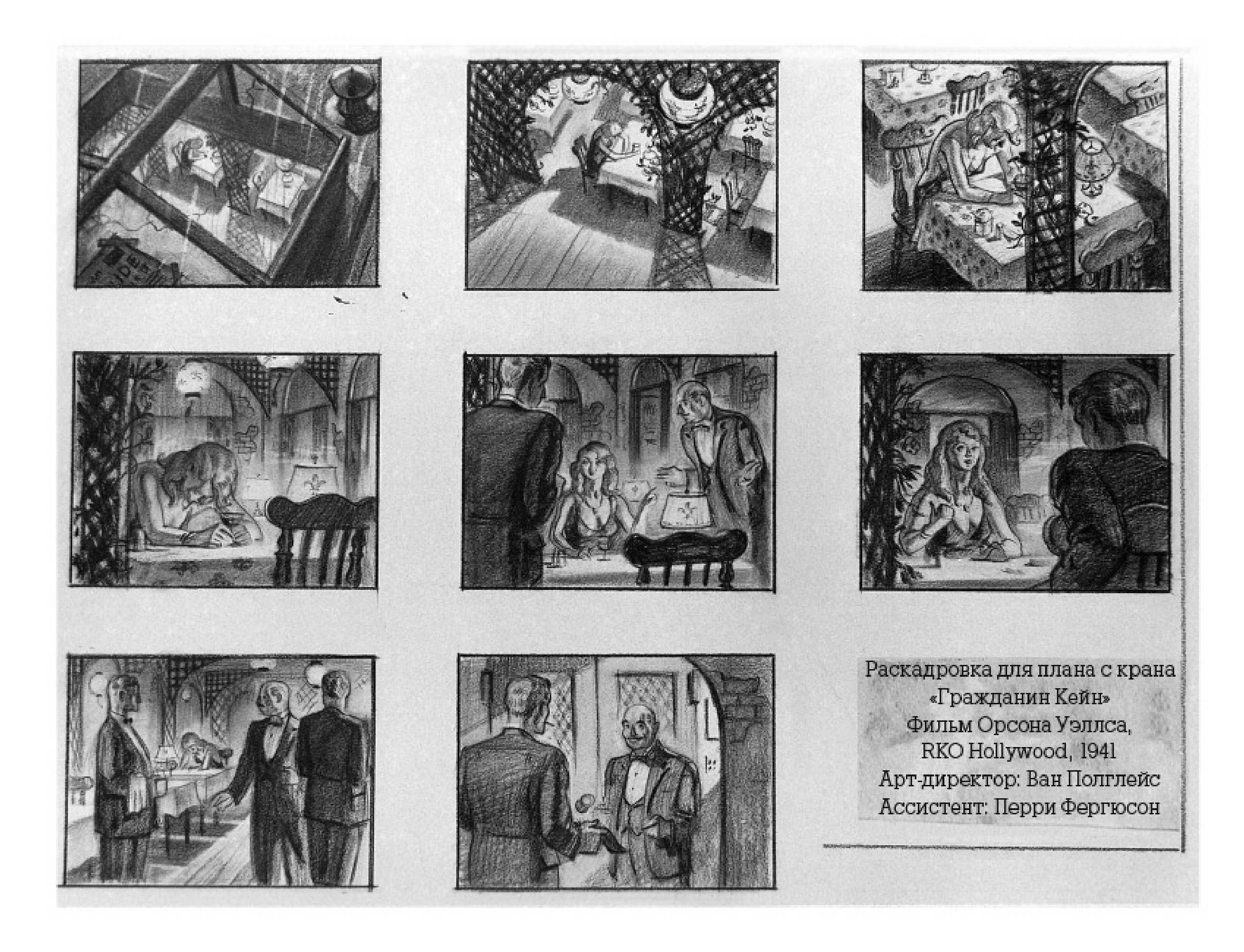


Рис. 3.7
Раскадровка для кадра, снятого с помощью крана, в кабаре El Rancho («Гражданин Кейн»)

Манера, в которой подробно проиллюстрирован кадр с крана, вызывает ассоциации с немецким экспрессионизмом 1920-х годов, хотя композиция и отличается от итоговой. На других раскадровках из того же собрания, которое находится в архиве Иллинойсского университета в Урбане-Шампейне, показаны альтернативные варианты этого же кадра.

Аналогично передают тон повествования раскадровки Гарольда Майклсона для фильма «Птицы» Хичкока (рис. 3.8, 3.9). Шесть панелей, представленных в книге, показывают, как экономное использование визуальных средств может передать всю информацию, необходимую оператору для понимания композиционного решения кадра. Эти энергичные скетчи не проясняют конкретные детали, зато задают тон, уточняют место

действия, композицию, мизансцену и выбор объектива для определенного кадра. На шести кадрах запечатлена атака птиц на детей, бегущих из школьного здания в поселке Бодега Бэй.



Рис. 3.8
Раскадровки Гарольда Майклсона для фильма «Птицы». Работа Роберта Бойла



Рис. 3.9
Раскадровки Гарольда Майклсона для фильма «Птицы». Работа Роберта Бойла

С 1942 года художник-постановщик Роберт Бойл работал совместно с Хичкоком над пятью фильмами: «Диверсант», «Тень сомнения», «К северу через северо-запад», «Птицы» и «Марни». Его деятельность подтверждает репутацию Хичкока как скрупулезного планировщика и режиссера, заинтересованного в идеях талантливых людей, с которыми он сотрудничал. Обычно совместная работа начиналась со встреч для проработки каждой сцены на ранней стадии продакшна. Хичкок создавал миниатюрные наброски, чтобы прояснить для себя детали сцены, участники съемочной группы размышляли над идеями друг друга. Итогом этих встреч были общие планы каждой сцены — одни в большей степени детализированные, другие в меньшей. После этого команда Бойла приступала к работе над раскадровками, декорациями, костюмами и спецэффектами. Бойл сам делал эскизы некоторых декораций и рисовал раскадровки, но бо́льшую часть этой работы делегировали художникам, получавшим инструкции по итогам этих встреч.

На рис. 3.10 представлен редкий набор заметок и раскадровок, которые Хичкок самостоятельно создавал для фильма «Спасательная шлюпка» (1943). На листах бумаги сделаны три отверстия, чтобы наброски можно было поместить в папку с кольцами. Рядом с рисунками режиссер делал заметки, описывая действие и реплики. Замечания под репликами означают, что Хичкок использовал внутрикадровый монтаж, сильно ограничивая манипуляции материалом во время монтажного процесса, к которым нередко прибегала студия. На первой панели видно, что Хичкок слегка изменил композицию, приблизив камеру и сдвинув ее влево. Заметьте, что слева вверху на второй панели есть указание: «Повторить то же самое ближе». Вероятно, надпись относится к кадру с гребцом, очерченному пунктирной линией, и указывает на то, что Хичкок хотел снять то же действие, только с более близкого расстояния.

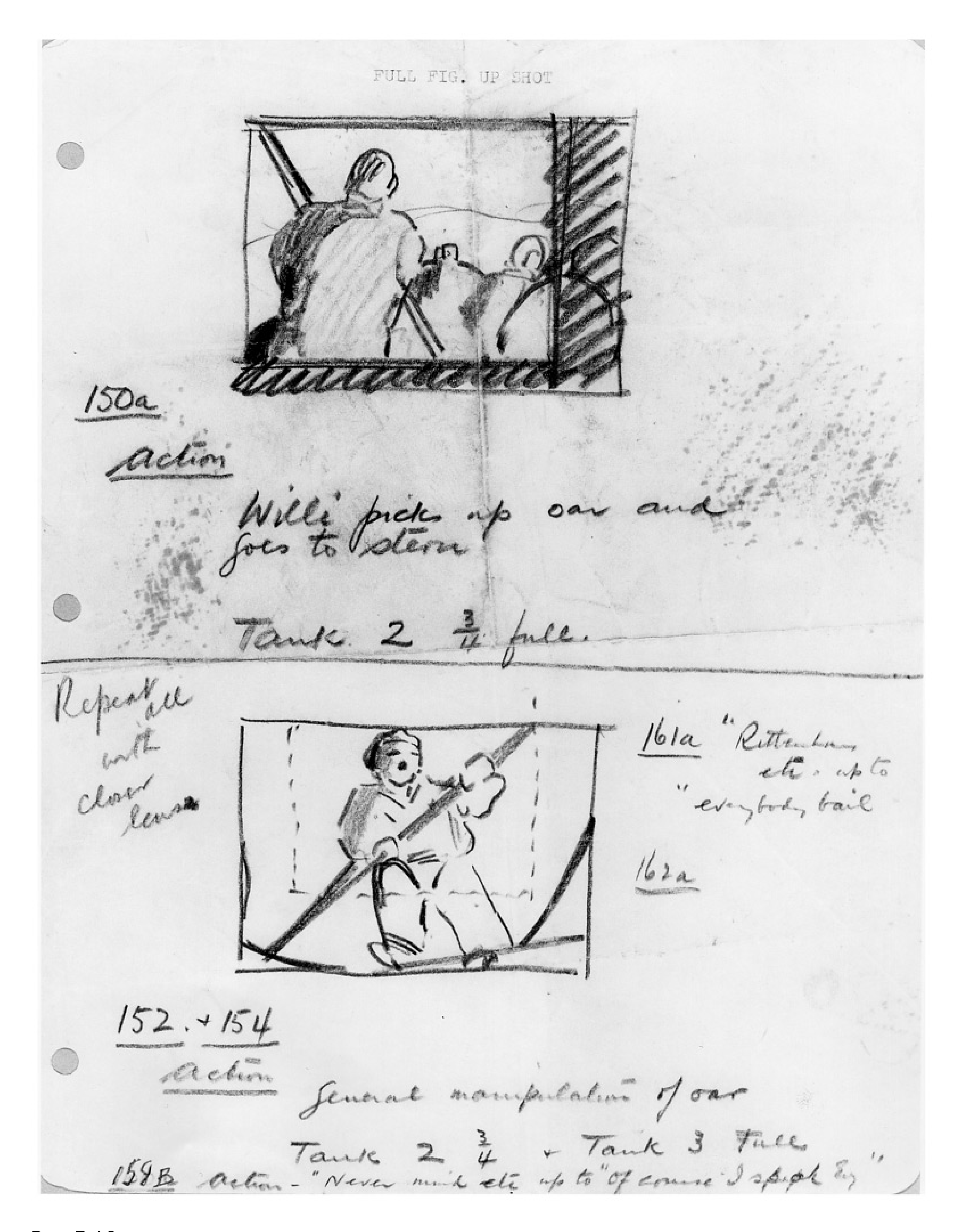


Рис. 3.10

Заметки и раскадровки Альфреда Хичкока для фильма «Спасательная шлюпка»

Цифровые раскадровки

Сегодня типичный раскадровщик сидит перед двумя 27-дюймовыми мониторами и рисует на планшете Wacom или Cintiq. Он ищет и загружает сотни изображений из интернета, использует фрагменты или целые фотографии, помещенные в композиции, выполненные в Photoshop. У него есть навыки работы в Maya, и он постоянно загружает 3D-модели из TurboSquid или Renderosity. В итоге все материалы превращаются в слои для Photoshop. Это влияет на стиль раскадровщика — в Photoshop он комбинирует фотографии, 3D-модели и нарисованные фрагменты. Теперь все зависит только от софта.

Большая часть раскадровщиков, работающих над студийными фильмами, привыкли делать презентации в PowerPoint или создавать видеоролики в QuickTime, добавляя аудиовизуальные эффекты в Adobe After Effects. Использование звука и некоторых эффектов в смонтированной раскадровке значительно повышает качество презентации. Целые библиотеки изображений, звуков и готовых эффектов доступны для покупки онлайн. Презентовать модифицированную раскадровку можно с помощью iPad или его конкурентов. Благодаря подсветке экрана цвета на планшете выглядят более яркими, чем на любом распечатанном изображении.

Обозначение движения камеры в раскадровках

Очевидно, что возможности раскадровок ограничены тем, что на них нельзя показать движение. Не только внутри кадра, но и, что важнее, движение камеры. Оптические эффекты вроде наплывов и затемнений также неподвластны карандашу, как и изменение глубины резкости и фокусного расстояния. Однако, работая в технике цифрового рисунка, вы можете размывать как все изображение, так и его участки, чтобы создать ощущение глубины резкости. Самый простой способ демонстрации движения на статичной раскадровке — стрелки, надписи и

схематические рисунки на полях. На схеме можно изобразить вид площадки сверху, а также расположение камеры и ее ракурс (то, что «видит» камера). Существует также несколько техник, которые используют мультипликаторы, чтобы иллюстрировать движение камеры и показать свободное пространство, где можно разместить персонажей.

Рамки раскадровки задают границы обзора камеры. Но иногда полезно рассмотреть контекст кадра, включив в раскадровку то, что находится за его пределами. Многие художники вообще начинают рисовать, не используя рамку. Набросав базовые элементы сцены, они ищут внутри рисунка лучший кадр, после чего выбирают размер и размещение рамки, кадрирующей действие. Некоторые раскадровщики используют картонные панели, в которых вырезаны кадры разного размера — их можно двигать по рисунку, чтобы выбрать нужный кадр. В Photoshop и во многих других программах цифровой кадр просто находится в другом слое. Да, возможности компьютера в доработке и манипуляции изображением пока остаются непревзойденными, но ощущение от движения карандаша по бумаге пока не смогло повторить ни одно устройство.

В следующей серии панелей с помощью нескольких стилей продемонстрированы различные методы отображения движения и расположения камеры.

Панорама и тревеллинг

На первой широкой панели (рис. 3.11) мы видим, как человек бежит по улице, за ним следит снайпер на крыше. Человек на улице запечатлен в важных точках действия, а стрелки указывают направление его движения. Такая панель может быть использована для иллюстрации панорамы или тревеллинга[19]. В данном случае не уточняется конкретное композиционное решение, но прояснены размещение камеры и постановка действия.

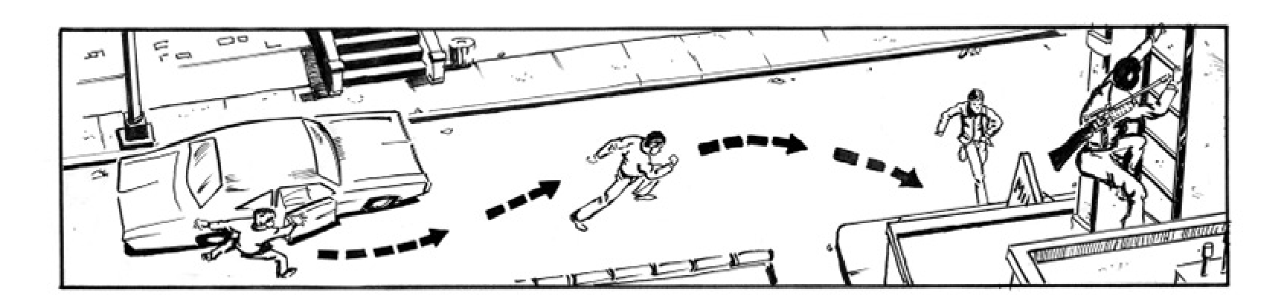


Рис. 3.11
Движение актера на раскадровке

На иллюстрации можно отразить композицию, как это продемонстрировано на следующем примере (автомобильная погоня на рис. 3.12). Кадр внутри кадра обозначает композицию — то, как камера запечатлеет действие. В данном случае кадр слева (А) уменьшается до размеров маленького кадра справа, в то время как автомобиль движется справа налево. Для этих рисунков нет какого-то закрепленного метода; вы можете визуализировать процесс как угодно, самое важное — понять идею.

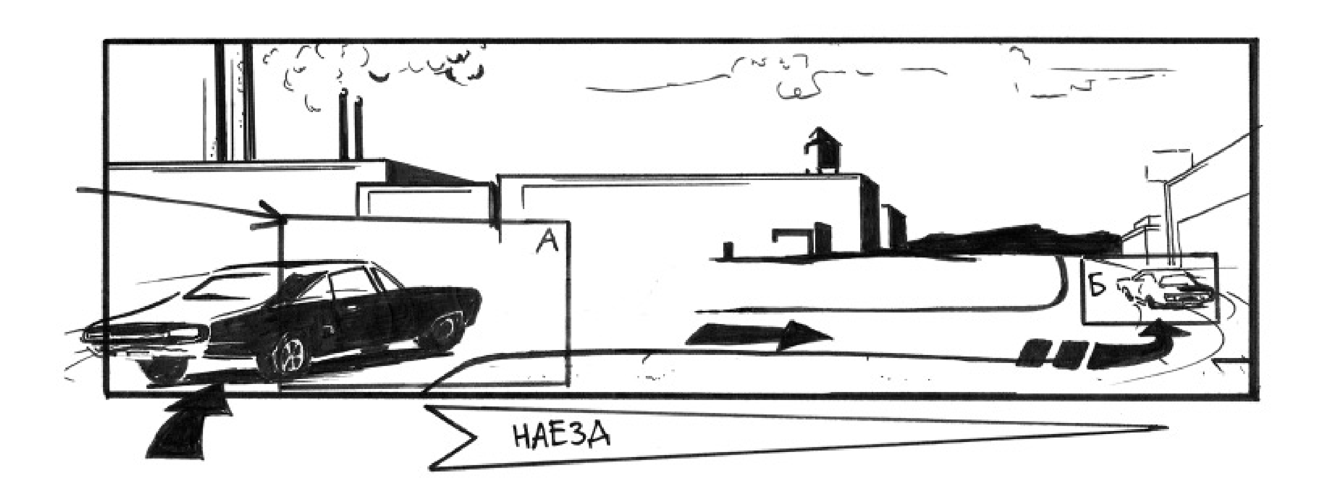


Рис. 3.12
Раскадровка панорамы

На третьей иллюстрации (рис. 3.13) со множества перспектив обозначена вертикальная панорама. Сначала мы видим пловца с нижнего ракурса, а затем камера наклоняется к бассейну.

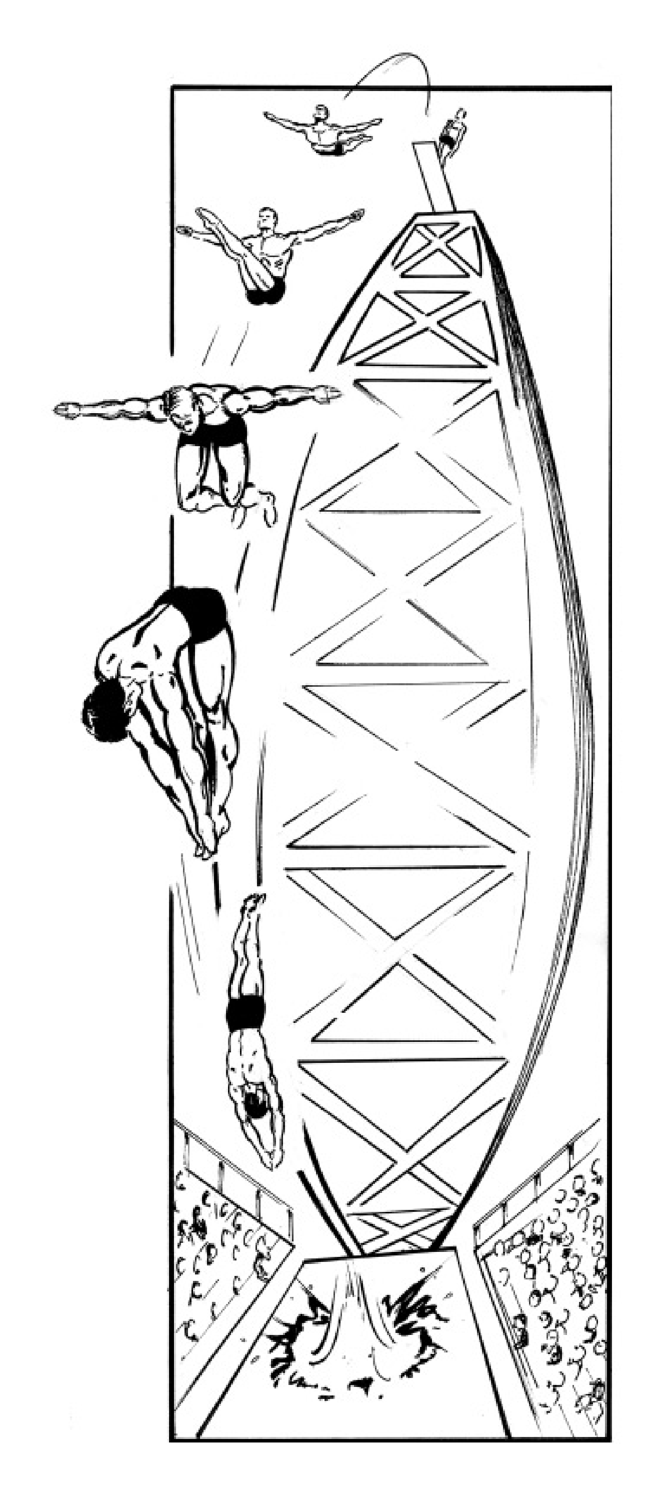


Рис. 3.13
Вид с разных ракурсов, как здесь, — хороший способ обозначить панораму, охватывающую большое пространство. По этому рисунку непонятно, общим, средним или крупным должен быть план. Но другой способ репрезентации, при котором несколько кадров запечатлевали бы отдельные действия пловца, не смог бы передать основную особенность кадра — непрерывное движение в воздухе

Движение камеры на тележке и смена крупности (фокусного расстояния)

В мультипликации распространена практика рисовать большие панели, а затем делать внутри них кадры поменьше, чтобы обозначать средние, крупные и сверхкрупные планы. Этот прием называется «кадрирование»[20] и используется, для того чтобы из одного изображения с хорошим разрешением получить как можно больше кадров. Кадрирование также используют в раскадровках фильмов, чтобы обозначить движение камеры или изменение крупности плана (рис. 3.14). Направление движения камеры описывают стрелки, соединяющие два квадрата. Они указывают, что изменения размера кадра обусловлены движением камеры, а не монтажом.

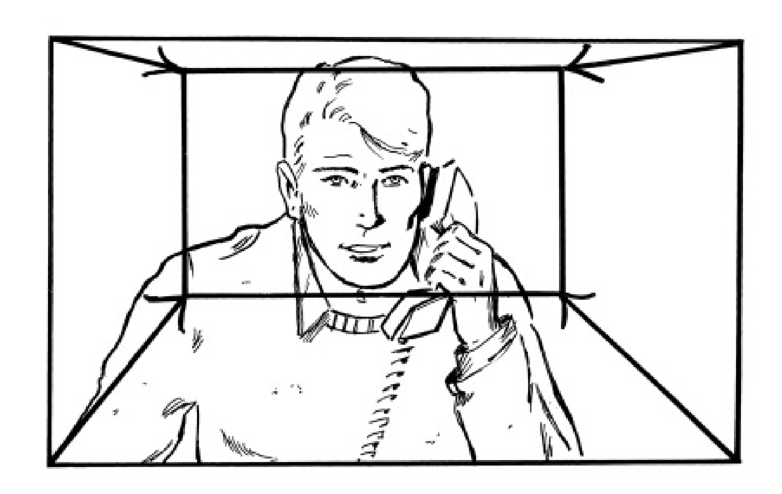


Рис. 3.14
На рисунке кадр в кадре используется, чтобы обозначить укрупнение плана. Если убрать стрелки, соединяющие внутренний кадр с краями внешнего, то крупность плана будет меняться с помощью монтажной склейки

Более традиционный способ обозначить внутрикадровый монтаж по съемочной оси с изменением крупности плана показан на рис. 3.15. Фигуру актера нужно нарисовать дважды, а также добавить пояснение. Достоинство традиционного кадра заключается в лучшей передаче визуального воздействия крупного плана.



Рис. 3.15
Наезд до крупного плана. Так обычно обозначается изменение его крупности

Кадр внутри кадра также может быть использован для обозначения дрожащей камеры (рис. 3.16).

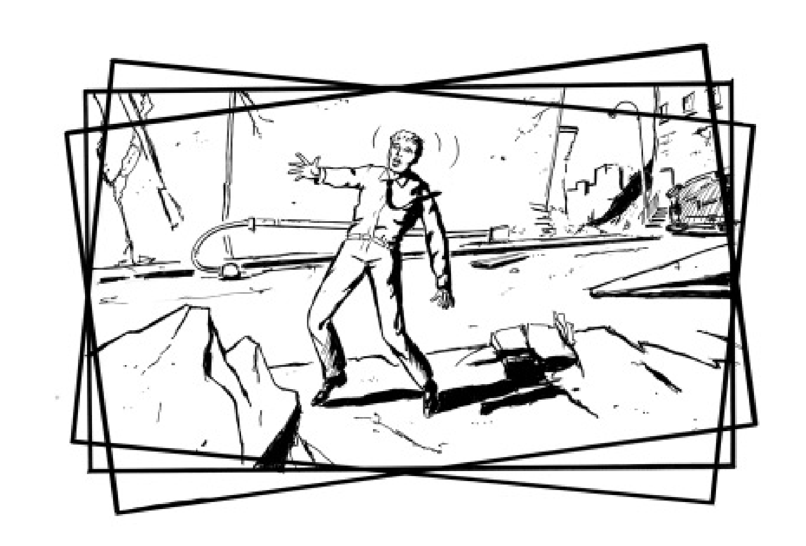


Рис. 3.16
Движение камеры, имитирующее землетрясение, качающуюся палубу корабля или любое другое состояние героя или пространства вокруг него, можно обозначить с помощью кадра внутри кадра

Переходы между кадрами

На примере следующих панелей (рис. 3.17) мы рассмотрим, как применяют переходы — наплывы, затемнения и другие способы смены кадров. Метод позаимствован из мультипликационных

раскадровок. На разных студиях варианты слегка отличаются, рис. 3.17 показывает типичное использование пространства между панелями.

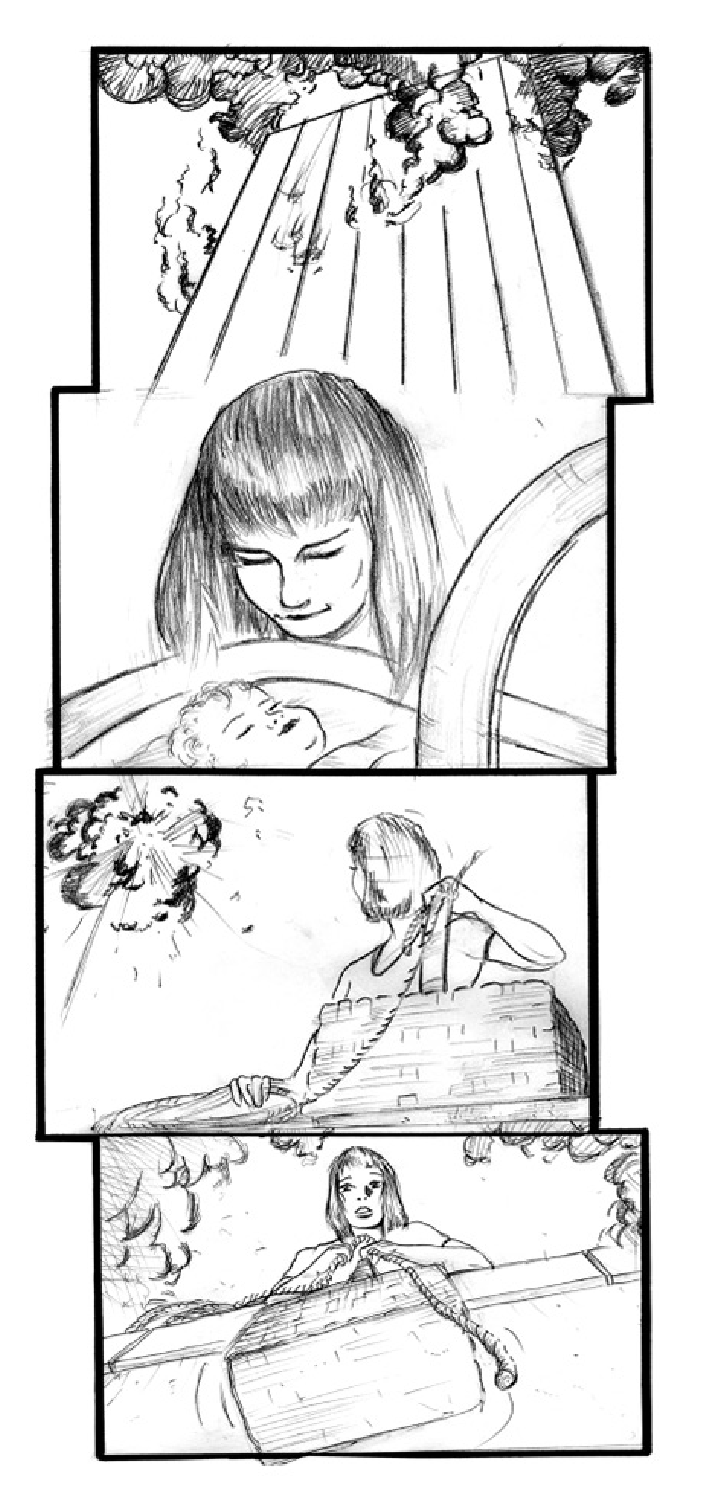




Рис. 3.17
Мультипликаторы используют пространство между кадрами для обозначения переходов между ними

Кадр, снятый с крана

Последний пример обозначения в раскадровке (рис. 3.18) — однокадровый план, снятый с использованием крана. Хотя в раскадровке одиннадцать панелей, она иллюстрирует однокадровую съемку.



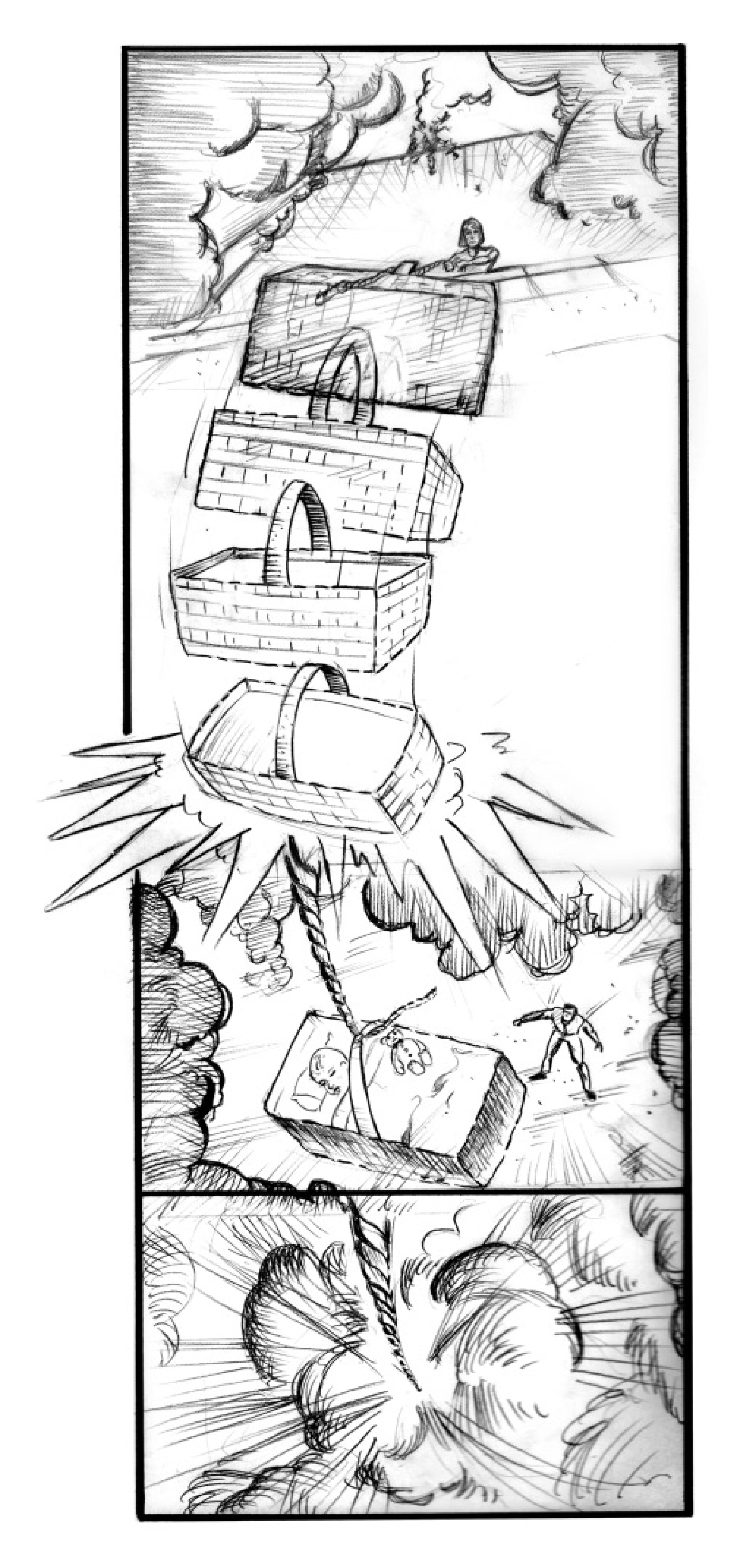
Горящее многоквартирное здание — вертикальная панорама, следящая за движением падающих обломков...

Мы опускаемся к женщине с ребенком на переднем плане на балконе четвертого этажа. На заднем плане из верхнего окна вырывается пламя.

Камера отъезжает и показывает, что женщина собирается спустить ребенка вниз в корзине.

Камера, находящаяся под корзиной, начинает двигаться вниз.

Рис. 3.18
Первая из трех панелей, иллюстрирующих однокадровую съемку с крана



Камера продолжает двигаться под корзиной, пока женщина не уходит на задний план.

Корзина движется быстрее, пролетает мимо камеры, следящей за корзиной, несущейся вниз.

Отец ждет внизу, и вдруг дым и пламя вырываются из окна под корзиной.

Дым охватывает корзину.

Рис. 3.18 (продолжение)
Вторая из трех панелей, иллюстрирующих однокадровую съемку с крана



Рис. 3.18 (окончание)
Третья и последняя панель, иллюстрирующая однокадровую съемку с крана

Формат презентации

Когда стали доступны струйные принтеры и появились облачные сервисы, куда можно выкладывать работы в разных форматах, в частности видео и звук в высоком разрешении, возникло много способов провести презентацию и разослать продакшн-арт. Сегодня значительная часть работ распространяется онлайн. Множество презентаций, которые я видел в течение последнего года, были показаны на экранах ноутбуков. Однако для инвесторов, дистрибьюторов и начальников студий иллюстрации часто распечатывают и представляют на бумаге.

Во время предпроизводства раскадровки обычно рассылают между отделами. Формат презентации зависит от разных факторов. Мультипликаторы вешают раскадровки на стены или на специальные доски в художественном отделе. Так делали в студии Диснея — участники групповых встреч могли изучить огромное количество рисунков. Все заинтересованные лица получают представление о том, что нужно подготовить для съемок, но этот вариант не подходит для визуализации тайминга и точного перехода от одного кадра к другому. На ранних стадиях работы с раскадровками режиссер делает таблицу (доску) с эскизами, где изображаются основные события фильма. Команда раскадровщиков создает миниатюрные скетчи, каждый из которых эквивалентен минуте экранного времени. Моменты, выбранные для рисунков, — самые важные элементы истории. Доски обычно крепят на одну или несколько стен. Проходит несколько недель, команда проводит множество доработок, и вот весь полуторачасовой анимационный фильм предстает перед нами на досках в виде пары сотен карандашных набросков. Еще несколько недель уходит на то, чтобы отшлифовать слабые места и довести до ума важные драматургические моменты и поворотные точки сюжета. На еженедельных встречах раскадровщики отбраковывают десятки таблиц и добавляют новые. На стены с закрепленными изображениями вывешивают информацию

о принятых решениях. Обычно монтажер выкладывает цифровую версию раскадровки (по сценам) в монтажную программу, то есть подготавливает аниматик[21] фильма. Затем следуют месяцы раскадровки каждой сцены; на каждую минуту экранного времени требуется много рисунков. Раскадровщики и монтажер сотрудничают с главным сценаристом и добавляют в монтаж простейшую анимацию. Около года уходит на улучшение и детализацию раскадровок, команда и эксперты могут посмотреть законченную анимацию, отметить недостатки и высказать свое мнение о сюжете. Все силы раскадровщика направлены на создание превизуализации, которую можно показать зрителям.

Упрощенные раскадровки

Раскадровки обычно передают два типа информации: они описывают физическое пространство сцены (декорацию или локацию) и ее пространственные свойства (мизансцена, ракурс, тип объектива и движение объектов в кадре). От раскадровщика требуется передать настроение, освещение и другие аспекты пространственного решения, а режиссер просто показывает главные точки, в которых размещены камера и герои. Это можно сделать с помощью простых рисунков или схем.

Ниже приведены различные способы графической репрезентации — быстрые и легко осваиваемые. Их можно как угодно сочетать между собой, чтобы отразить идею отдельного кадра или сцены. В этой сцене женщина бежит по улице и попадает под машину. На рис. 3.19 представлен простейший способ раскадровки с использованием описаний и стрелок, обозначающих направление движения героини в кадре или движение камеры. Этот способ может показаться вам совершенно бесполезным для разработки сцены, но режиссер с опытом монтажа способен по раскадровке понять, с какой скоростью должны разворачиваться события.

Женщина идет перед машиной. Мы видим ее спину

(ОБЩИЙ ПЛАН — ЖЕНЩИНА + МАШИНА).

Обратная точка съемки: женщина попадает в свет фар. Камера совершает наезд до крупного плана

(СРЕДНЕКРУПНЫЙ ПЛАН — ЖЕНЩИНА)

Рис. 3.19
Текст внутри панелей — самый простой способ раскадровки

На рис. 3.20 показаны два типа схем:

- вид сверху, на котором отмечены размещение камеры и направление действия;
- вид сбоку, показывающий высоту камеры.



Рис. 3.20
Схематичные рисунки

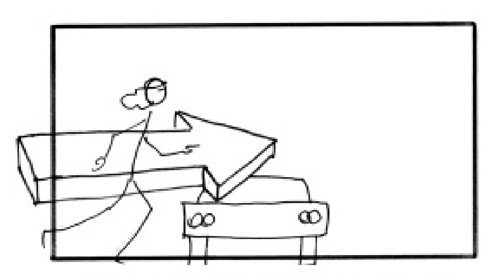
Схемы проясняют многие логистические тонкости и позволяют определить, в каком порядке нужно снимать кадры. Обычно проблемы связаны с перемещением оборудования и людей. Например, вид сверху может показать, что лучше не прокладывать рельсы для кадра перед обеденным перерывом, потому что они могут заблокировать дорогу автомобилям, которым нужно будет в это время выехать. Схемы очень точно описывают размещение камеры, но они не дают представления о размере кадра, его эмоциональной окраске и энергии.

Альтернативный вариант обозначить расположение героев и направление действия — фигуры-палочки. На рис. 3.21 представлены два варианта этого приема. Но иллюстрации с фигурами не дают представления о высоте камеры, поскольку не обозначена перспектива. И все же, несмотря на то что рисунки упрощенные, такие раскадровки весьма содержательны. Их можно нарисовать за минуту, но они

подсказывают, как между собой будут монтироваться два кадра. Режиссер на таких простых рисунках может отобразить, насколько крупный понадобится план. А если нарисовать стрелки, то и решить, с какого ракурса будет лучше смотреться сцена (рис. 3.22).



Рис. 3.21
Фигуры-палочки без перспективы



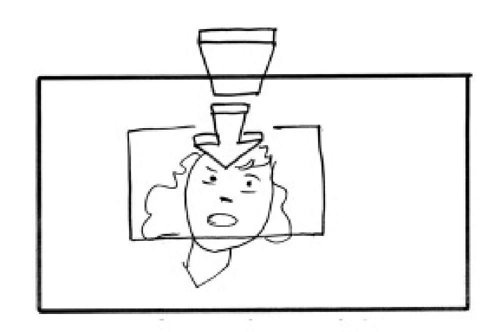


Рис. 3.22
На рисунки добавляют стрелки, чтобы обозначить перспективу

Стрелки универсальны, и ими легко пользоваться. На рис. 3.23 представлены примеры стрелок, используемых для обозначения движения камеры и/или героя. С их помощью можно указать сложную траекторию автомобиля или движение камеры при однокадровой съемке.



Рис. 3.23
Стрелки — отличный способ обозначить ракурс камеры и ее движение. Ими легко пользоваться — достаточно немного потренироваться

Еще один вариант — указатель на рис. 3.24, описывающий сразу несколько ракурсов. Чтобы быстро визуализировать сцену, режиссер может сам нарисовать страницу со стрелками или попросить главного художника дать образцы. Это сэкономит ему время, когда настанет момент определять перспективу.

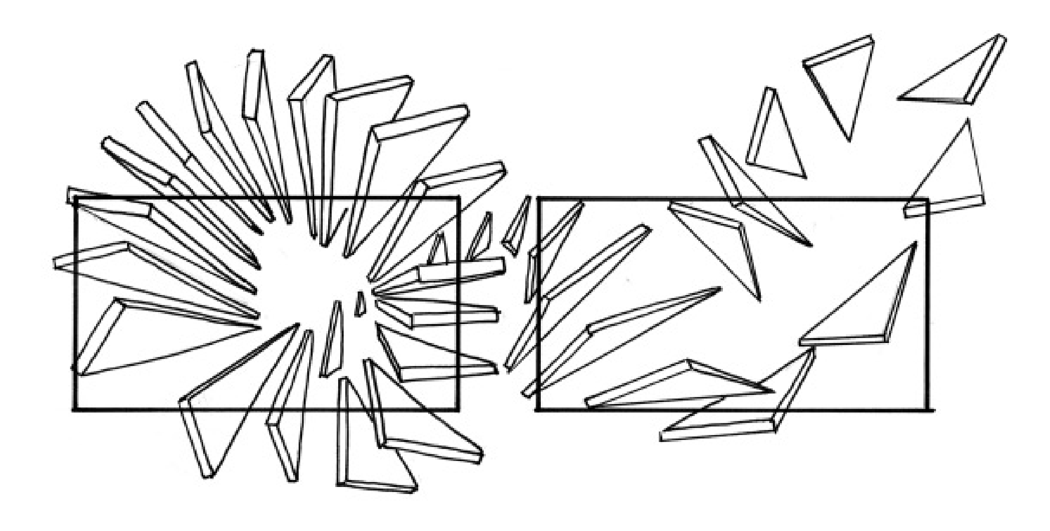


Рис. 3.24
Запоминайте стрелки, чтобы использовать их в раскадровках

Можно вообще превратить рамку кадра в стрелку, чтобы отследить движение камеры во время сцены, или использовать кадры, наложенные друг на друга. Если между наложенными друг на друга кадрами есть линии, значит, камера остановилась, а затем продолжила движение. На рис. 3.25 представлены примеры.

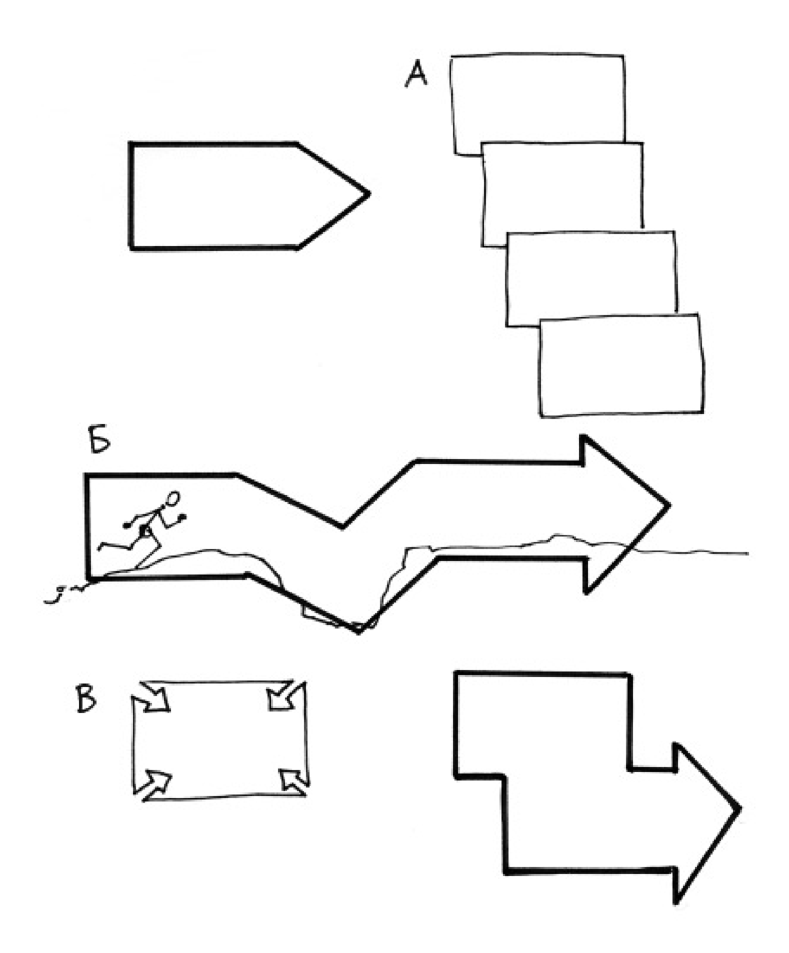


Рис. 3.25
Кадры, накладывающиеся друг на друга, используются для обозначения слежения за героем (А). Кадром, нарисованным в виде стрелки, можно охарактеризовать движение героя (Б). Выпуская стрелки из углов кадра, можно обозначить движение камеры навстречу персонажу (В)

Вернемся к вопросу об изображении перспективы с помощью фигур-палочек. Один из способов решить эту проблему — поместить фигуры в трехмерные «коробки», чтобы обозначить ракурс. На рис. 3.26 в левом столбце представлены два кадра, снятые с нижнего ракурса. Если бы фигуры не были помещены в «коробки», не получилось бы обозначить высоту камеры. В правом столбце на рис. 3.26 мы видим ракурс, снятый снизу, и вид сверху, снятый крупным планом. Автомобиль превратили в «коробку», чтобы было проще работать с перспективой. На таких простых рисунках «коробки» помогают определить, где расположена камера. Даже не умея рисовать,

вы легко научитесь их изображать. Страница с «коробками» в разных ракурсах может быть использована как референс. Попросите художника-постановщика ее нарисовать.

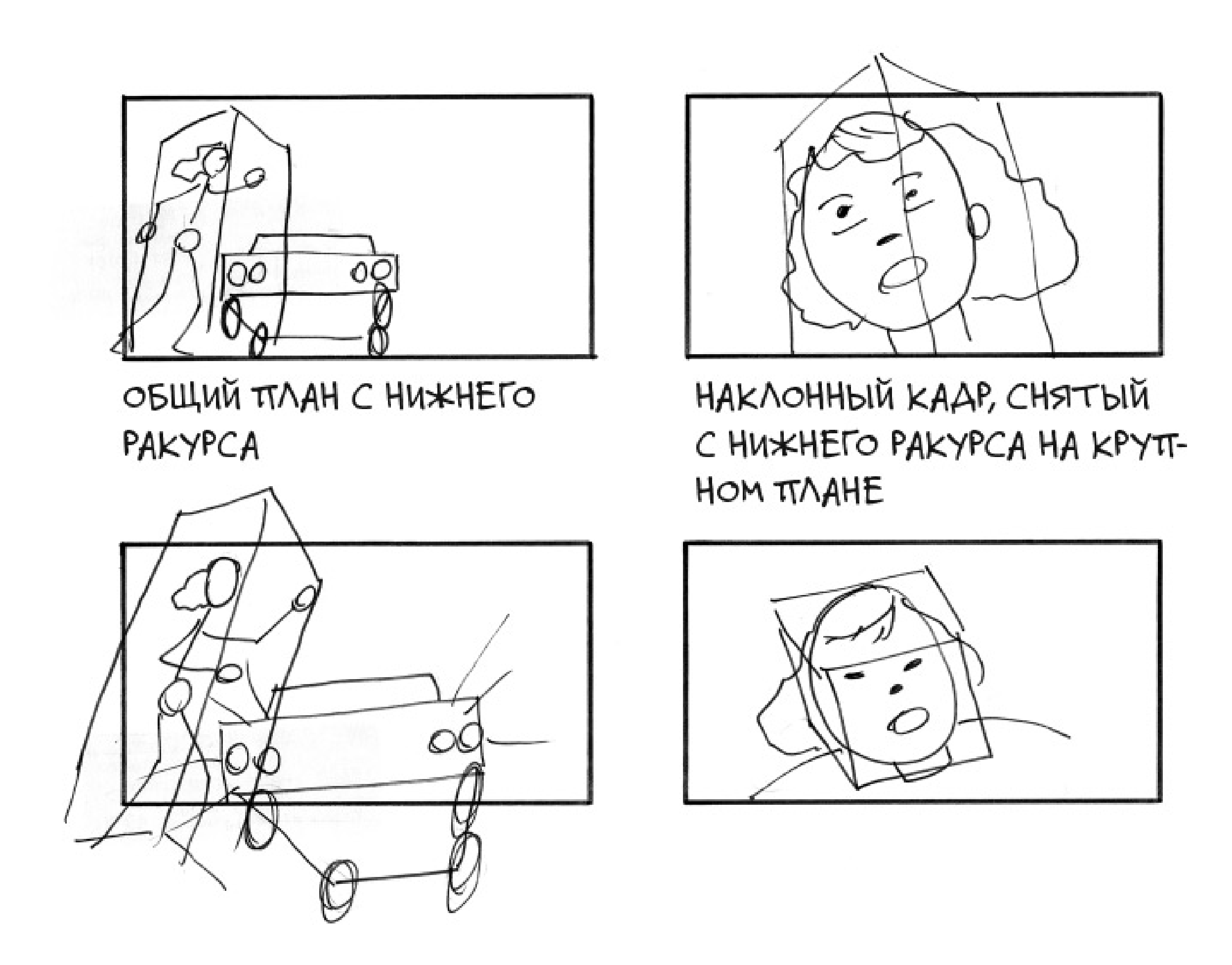


Рис. 3.26
«Коробки» поверх фигур-палочек помогают обозначить ракурс

Если добавить простым фигурам объема, мы лучше поймем пространственные взаимоотношения. Например, на рис. 3.27 показано, как режиссер может перебрать несколько вариантов, чтобы удачно разместить автомобиль и актрису в кадре.

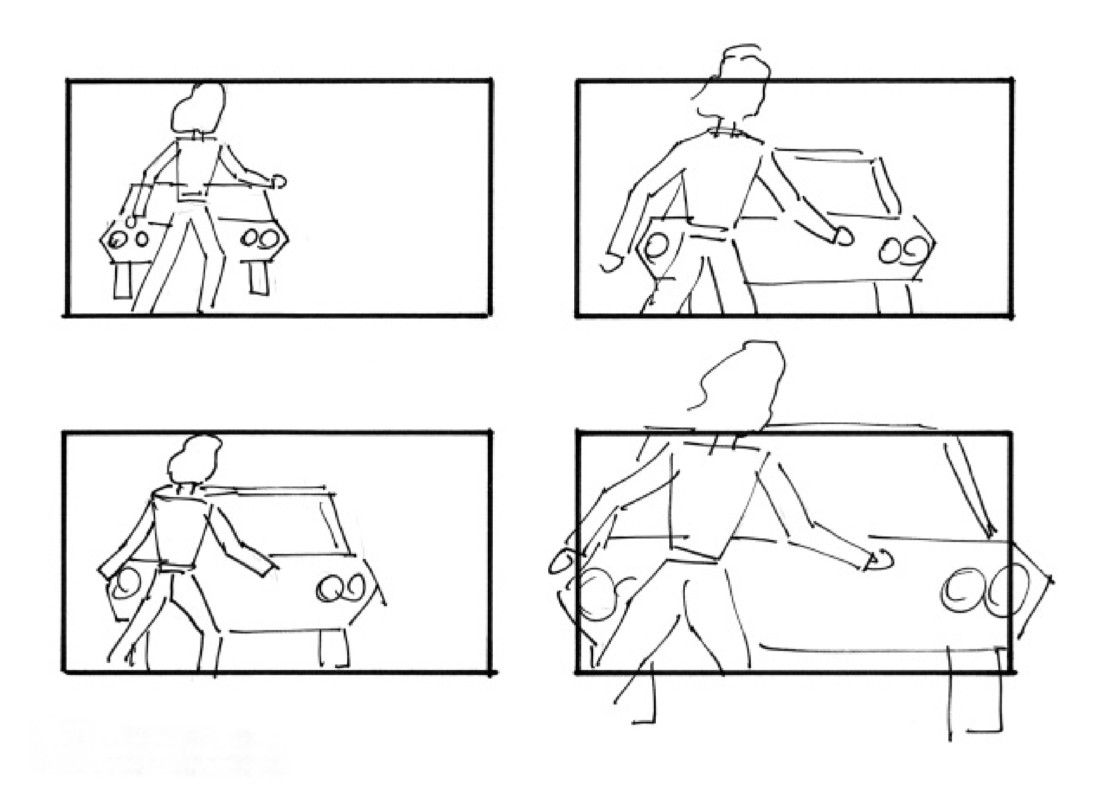


Рис. 3.27
С помощью объемных фигур мы передаем информацию о композиции

Раскадровки помогают режиссеру вне зависимости от того, пользуется он ими во время съемки или нет. Например, как только сценарист написал большие фрагменты сценария, режиссер получает возможность увидеть, как развивается драматургия, причем так, как ему этого никогда не расскажет сценарий. Визуализация на бумаге — способ генерирования идей, а не банальный план для съемочной группы на площадке. Еще лучше, если режиссер сам поработает над рисунками. Неважно, насколько простыми они будут, — бесценен сам процесс отображения кадров на бумаге.

Режиссер Брайан де Пальма самостоятельно рисовал фигуры-палочки на компьютере Macintosh, используя ныне забытую программу Storyboarder. Рисунки были простыми, но они помогали ему запоминать материал. Каждый кадр превращался в образ, пробуждающий в сознании знакомую детализированную картинку, пусть и без визуальной

перспективы. Разумеется, метод де Пальмы может вам не подойти. Но в таком случае нужно найти другой способ. Когда я выбирал раскадровки для этой книги, то обнаружил множество индивидуальных подходов, разработанных иллюстраторами.

Стиль рисунка

Если вы умеете рисовать, вам не составит труда сделать раскадровки на более высоком уровне, чем на иллюстрациях в предыдущей главе. Разумеется, эта книга — не учебник рисования; я хочу лишь передать значимую для раскадровщиков идею: **важнее всего то, что остается за кадром.** Впервые я услышал этот трюизм в какой-то песне, но вспоминаю о нем всякий раз, когда оказываюсь рядом с любым профессионалом. Для раскадровщика простота — не вопрос вкуса, а необходимость. Лишь в редких случаях у него есть время на то, чтобы детально прорисовать каждую панель.

Метод, которым пользуется иллюстратор Ноэль Сиклз, — образцовый с точки зрения простоты. Его работы — блестящий пример карандашного рисунка и растушевки. Он никогда не был раскадровщиком, но его работа в комикс-индустрии и позднее в качестве иллюстратора до сих пор вдохновляет многих. На рис. 3.28 в увеличенном размере представлены его ранние стрипы «Скорчи Смит», демонстрирующие, что для передачи всех видов поверхностей и локаций достаточно нескольких линий. Если вы хотите разработать предельно практичный раскадровочный стиль, изучите, как художник размещает детали на заднем плане.





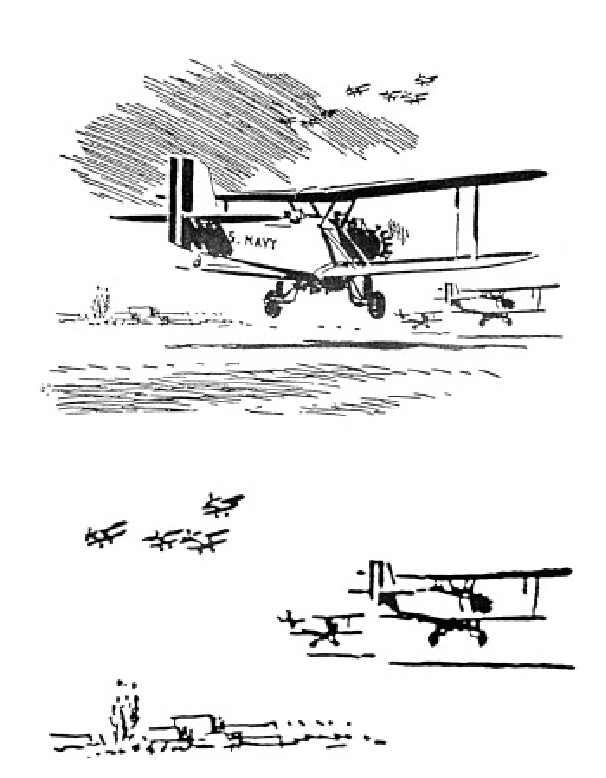


Рис. 3.28

Ноэль Сиклз начал рисовать стрипы в 1933 году в возрасте 26 лет и быстро разработал импрессионистский стиль черно-белой тушевки, с помощью которой создавал изображения высокой, почти фотографической реалистичности. После пяти лет работы он ушел из комиксов и стал одним из выдающихся журнальных и книжных иллюстраторов своего поколения.

Увеличенные изображения из стрипа Ноэля Сиклза «Скорчи Смит» показывают, как несколько правильно размещенных линий и теней способны передать большой объем визуальной информации. У Сиклза много подобных графических решений и инноваций; его работа —сокровищница идей для раскадровщиков

Даже рисунки, выполненные в незамысловатой манере, позволяют режиссеру сформировать сцену. На рис. 3.29 представлены быстрые скетчи Шермана Лэбби для фильма «Полицейский из Беверли-Хиллз — 2». Это миниатюрные эскизы, выполненные тушью. Художник обычно делает их во время встреч с режиссером. На каждый рисунок он тратит две-три минуты. Следовательно, всю сцену можно проговорить и зарисовать в течение часа. Но мыслить о раскадровках только в категориях скорости рисунка — неправильно. Часто получается, что чем больше времени вы тратите на продумывание сцены, тем быстрее она запечатлевается на бумаге. Обычно рисунки, подобные тем, что использовались в «Полицейском из Беверли-Хиллз — 2», нужны раскадровщику для дальнейшей прорисовки изображений, которые впоследствии утверждаются как окончательные.

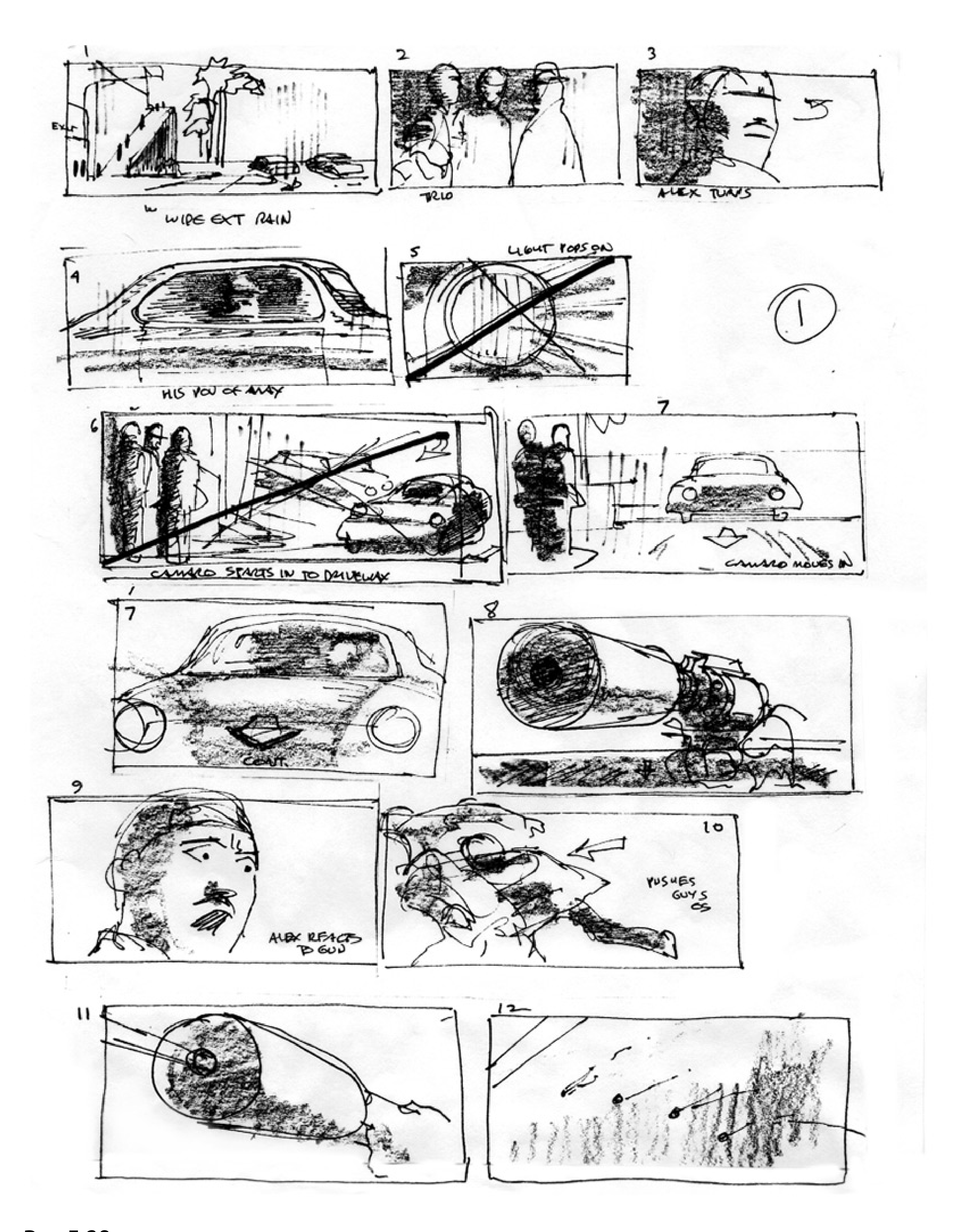


Рис. 3.29
Скетчи Шермана Лэбби для сцены из фильма «Полицейский из Беверли-Хиллз — 2»

Настроение

Еще одна раскадровка Шермана Лэбби на рис. 3.30 демонстрирует великолепное чувство визуального повествования в сцене фильма «Бегущий по лезвию», которая так и не была снята. Это прекрасный пример того, как можно использовать обстановку вокруг, чтобы передать настроение фильма — в данном случае иронически-спокойный пасторальный пейзаж. В этой сцене герой Харрисона Форда, Декард, приземляется на своем летательном аппарате у фермы. На первых изящно выполненных кадрах изображены лишь несколько простых набросков, вызывающих чувство восторга и изумления и отсылающих к научной фантастике 1940-х годов.

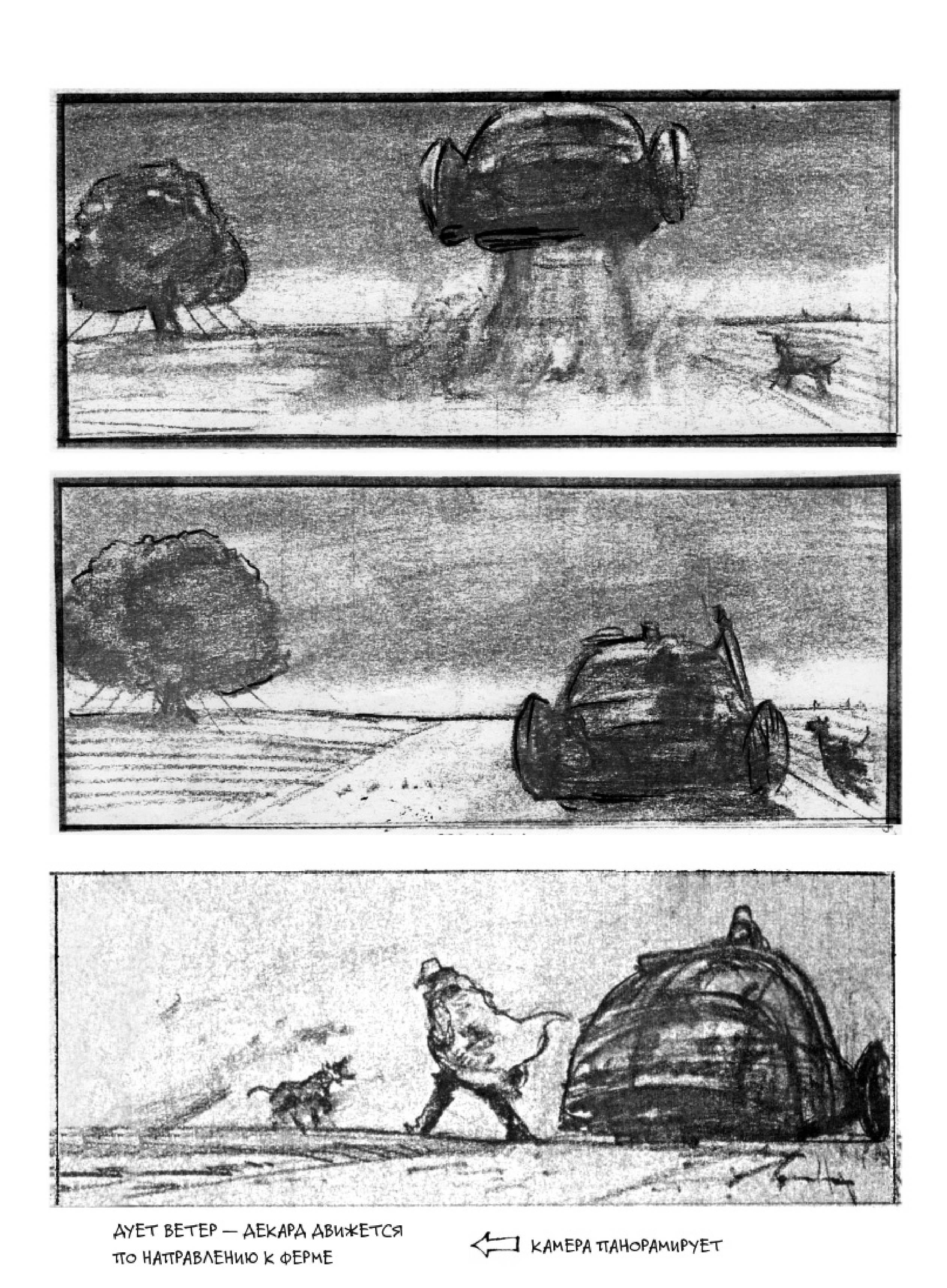
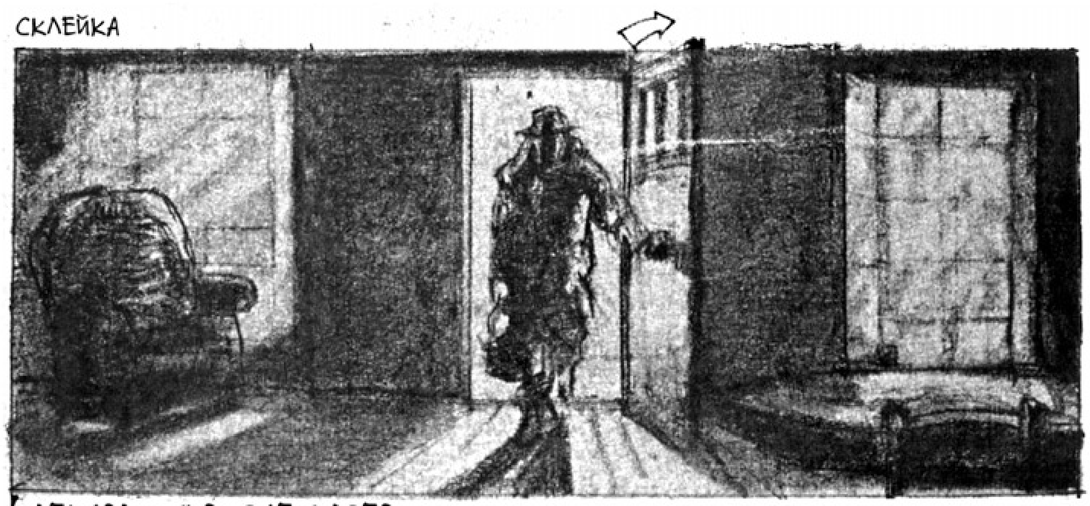
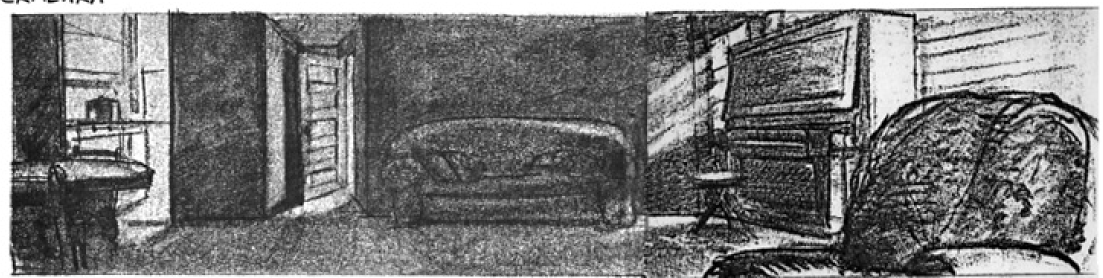


Рис. 3.30
Раскадровка Шермана Лэбби для фильма «Бегущий по лезвию»





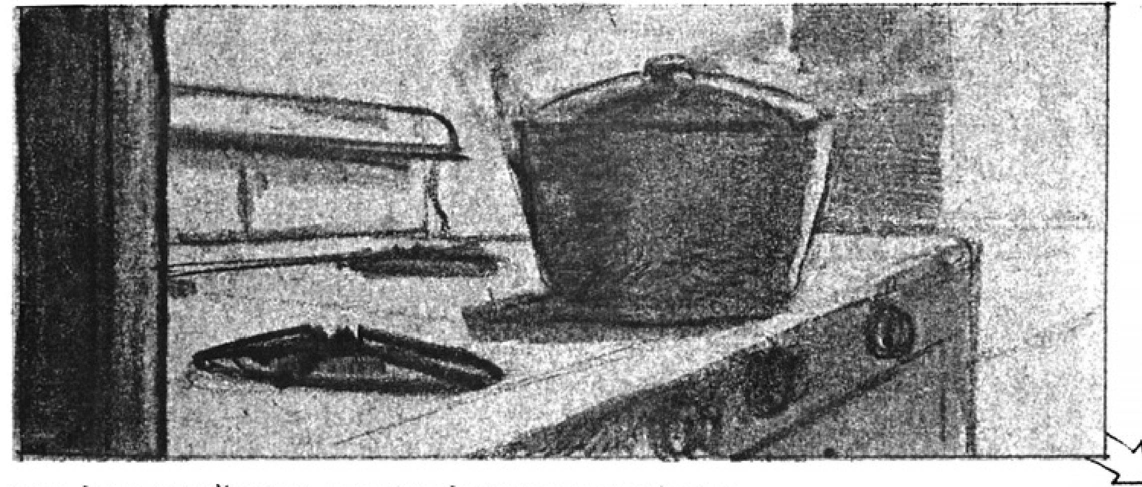


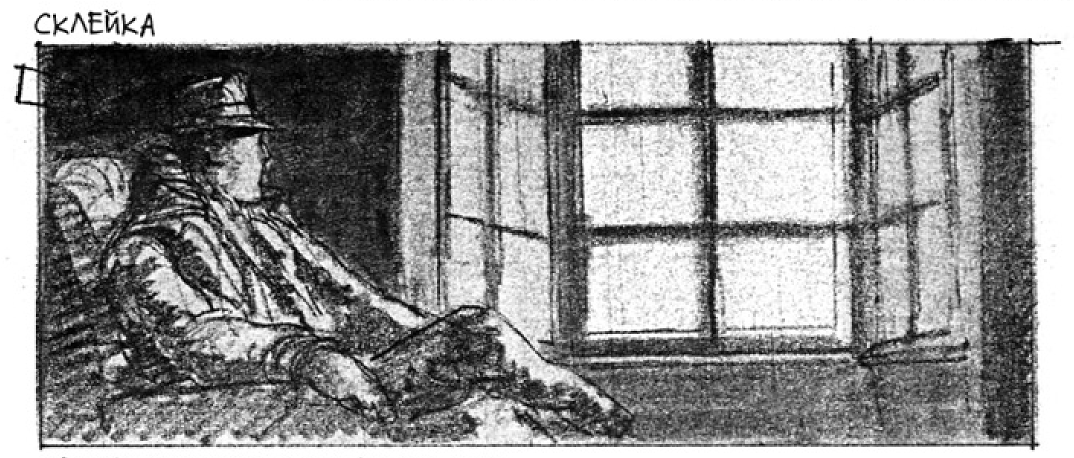
Рис. 3.30 (продолжение)
Раскадровка Шермана Лэбби для фильма «Бегущий по лезвию»



ДЕКАРД СМОТРИТ НА КАСТРЮЛЮ...

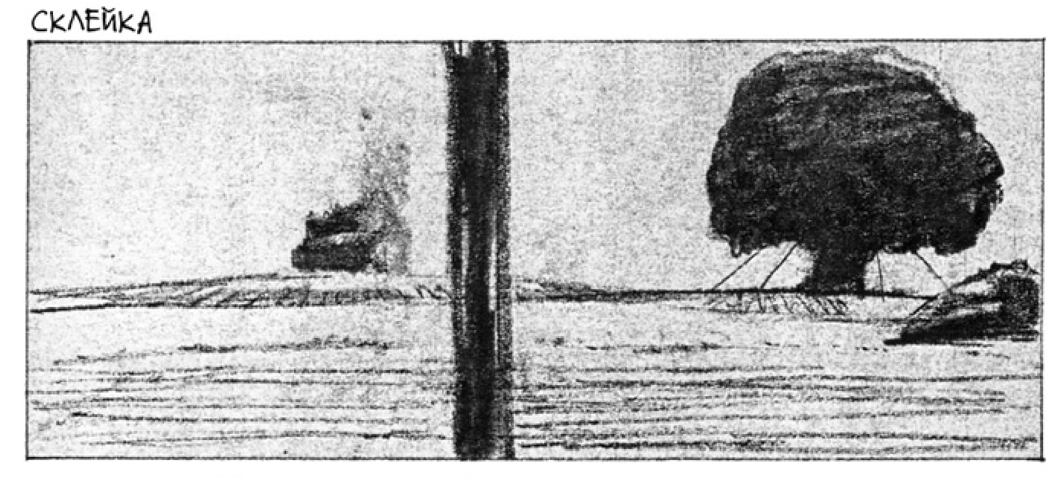
ОН ПОВОРАЧИВАЕТСЯ НАПРАВО, КАМЕРА СЛЕДУЕТ ЗА НИМ

СКЛЕЙКА



ДЕКАРД СИДИТ И СМОТРИТ В ОКНО

СКЛЕЙКА



СУБЪЕКТИВНЫЙ ПЛАН: ОГРОМНЫЙ ТРАКТОР, ДВИГАЮЩИЙСЯ К ДОМУ

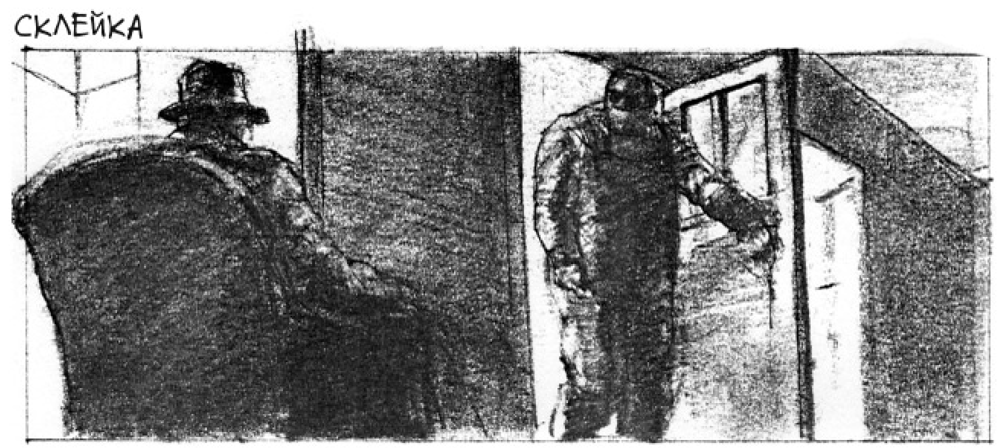






Рис. 3.30 (продолжение)
Раскадровка Шермана Лэбби для фильма «Бегущий по лезвию»

СКЛЕЙКА



НА ЛИЦЕ ДЕКАРДА ПОЯВЛЯЕТСЯ РЕШИТЕЛЬНОСТЬ

СКЛЕЙКА

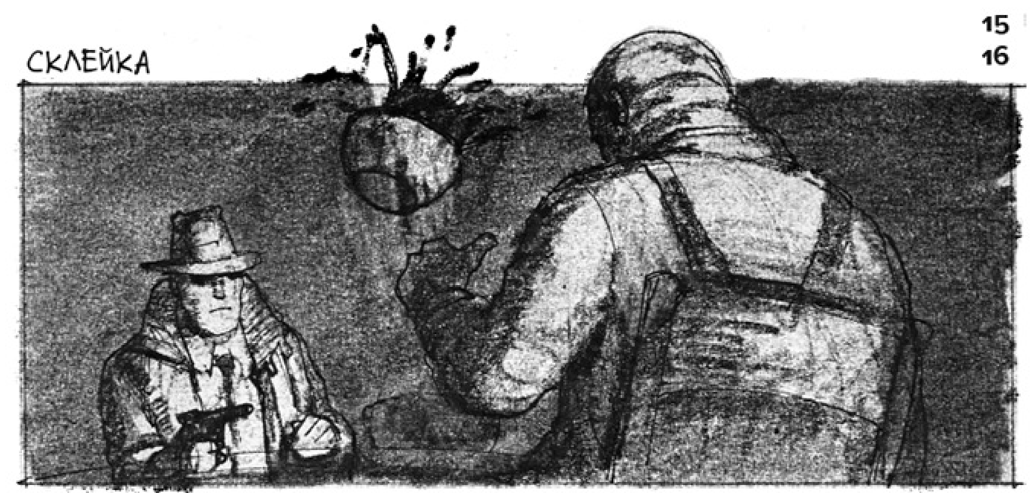
14



МУЖЧИНА ВЫХОДИТ ИЗ КУХНИ С ТАРЕЛКОЙ СУПА (ДИАЛОГ)



ДЕКАРД СТРЕЛЯЕТ В ЧЕЛОВЕКА ИЗ ПИСТОЛЕТА





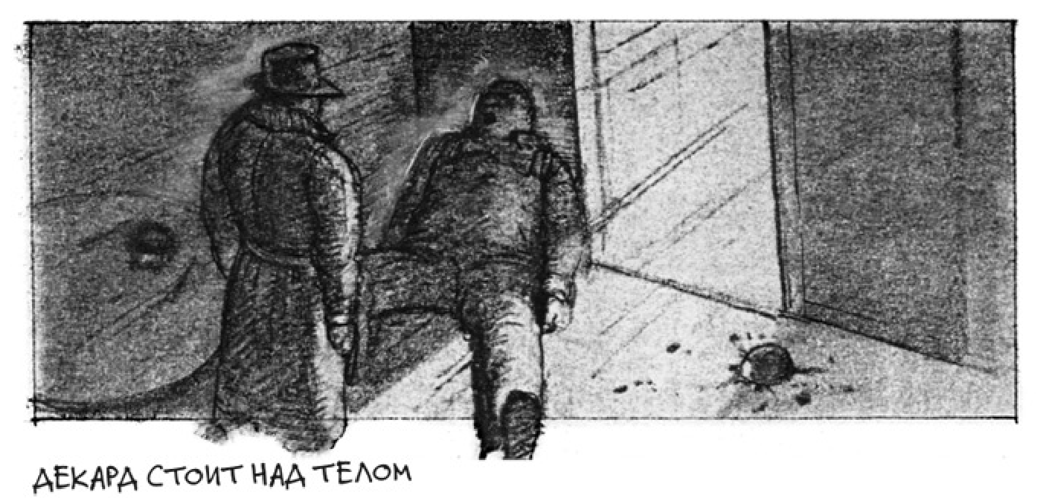


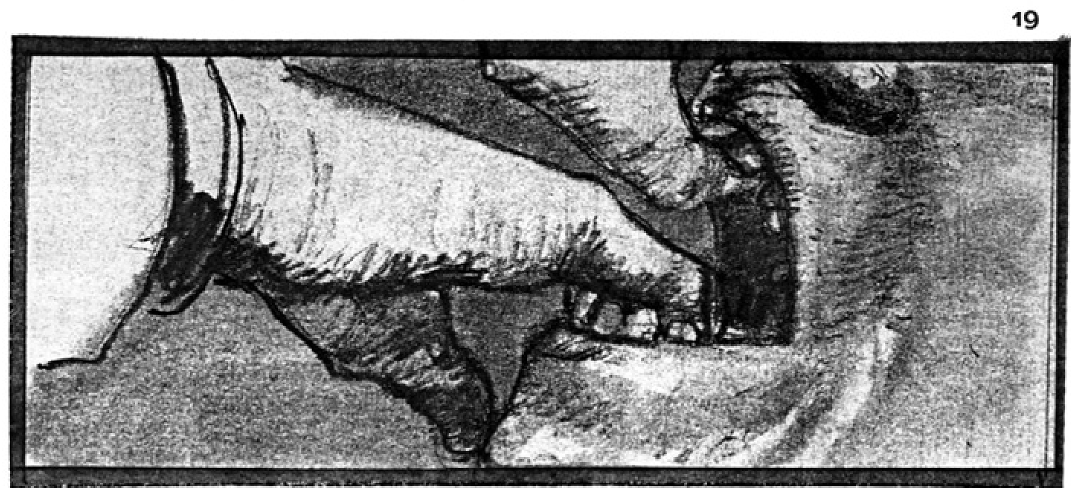
Рис. 3.30 (продолжение)
Раскадровка Шермана Лэбби для фильма «Бегущий по лезвию»

СКЛЕЙКА



КРУПНЫЙ ПЛАН: ДЕКАРД ТЯНЕТ ЩЕКУ

19



КРУПНЫЙ ПЛАН: ДЕКАРД ОТКРЫВАЕТ РОТ...



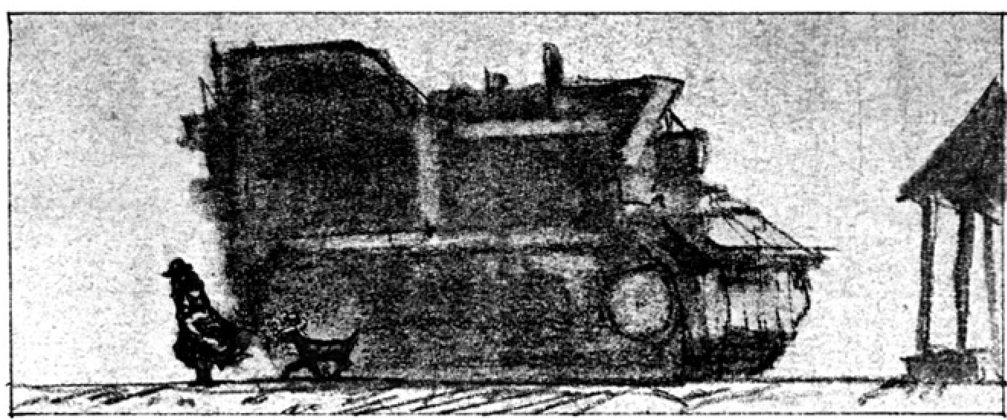
ДОСТАЕТ ВСТАВНУЮ ЧЕЛЮСТЬ С СЕРИЙНЫМ НОМЕРОМ

21



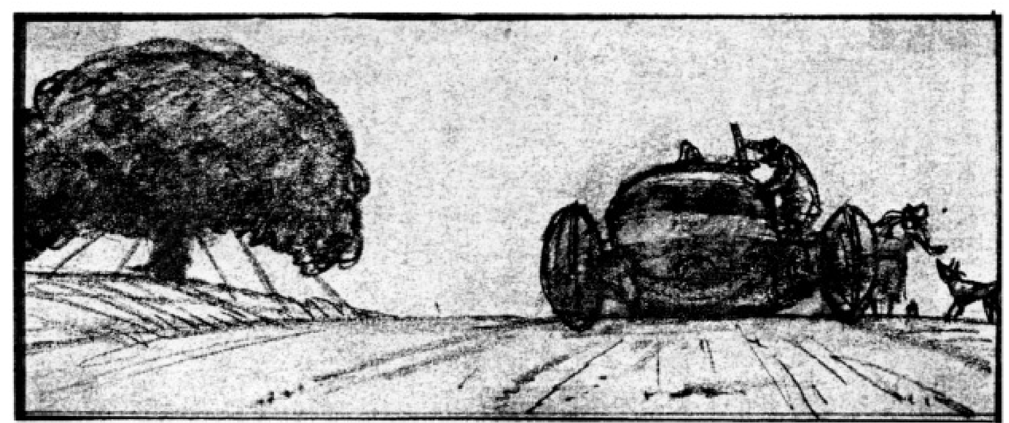
КАМЕРА НА ДЕКАРДЕ — ОН ПОВОРАЧИВАЕТСЯ И ВЫХОДИТ ИЗ ДОМА



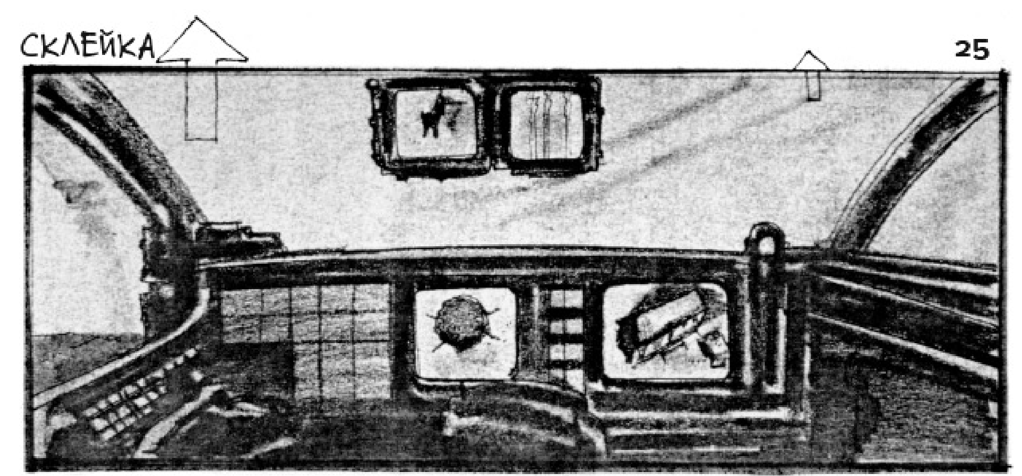


ДЕКАРД ИДЕТ К «СПИННЕРУ», ЗА НИМ СПЕШИТ СОБАКА —
ГИГАНТСКИЙ ТРАКТОР НЕПОДВИЖЕН

Рис. 3.30 (продолжение)
Раскадровка Шермана Лэбби для фильма «Бегущий по лезвию»



КАМЕРА СЛЕДУЕТ ЗА ДЕКАРДОМ — ОН ПЫТАЕТСЯ ПОГЛАДИТЬ СОБАКУ — ОНА УБЕГАЕТ — ДЕКАРД САДИТСЯ В «СПИННЕР»



СУБЪЕКТИВНЫЙ ПЛАН: «СПИННЕР» ВЗЛЕТАЕТ (ИНТ.) / НА МОНИТОРЕ СОБАКА, ДЕРЕВО, ФЕРМА



«СПИННЕР» УЛЕТАЕТ ПРОЧЬ — СОБАКА НАБЛЮДАЕТ / КОНЕЦ СЦЕНЫ

Рис. 3.30 (окончание)
Раскадровка Шермана Лэбби для фильма «Бегущий по лезвию»

Персонаж

Представленные на рис. 3.31 раскадровки, выполненные Фредом Лаки, — пример того, как выразительные персонажи проясняют комедийную задачу той или иной сцены. Фред отточил навыки рисования и мультипликации на студии «Дисней». Но уже несколько лет он работает как фрилансер и делает раскадровки для четырех-пяти фильмов в год — его услуги нарасхват, потому что он, как никто другой, умеет придумывать и изображать комедийные и экшн-сцены.



Рис. 3.31
Раскадровка Фреда Лаки

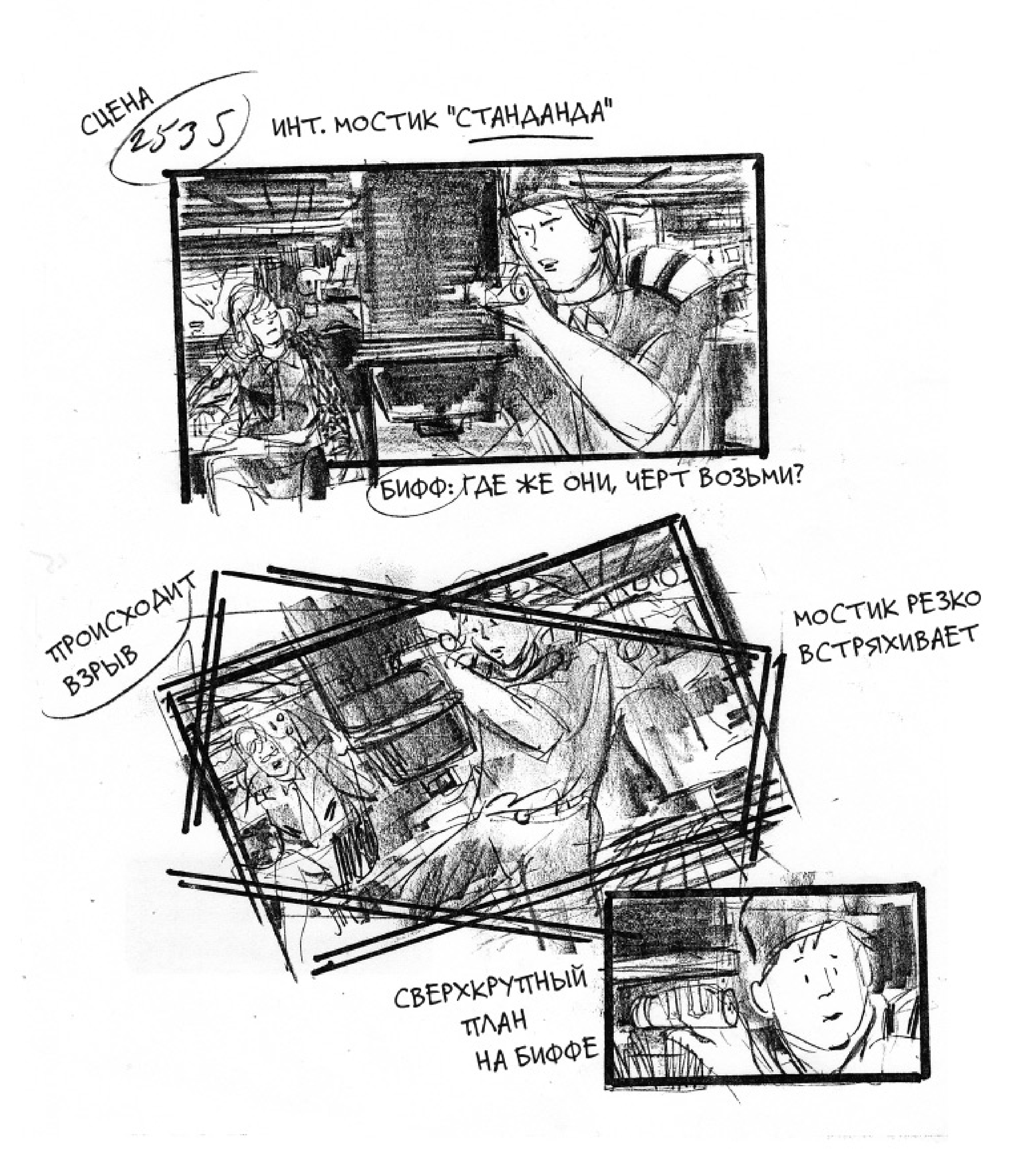
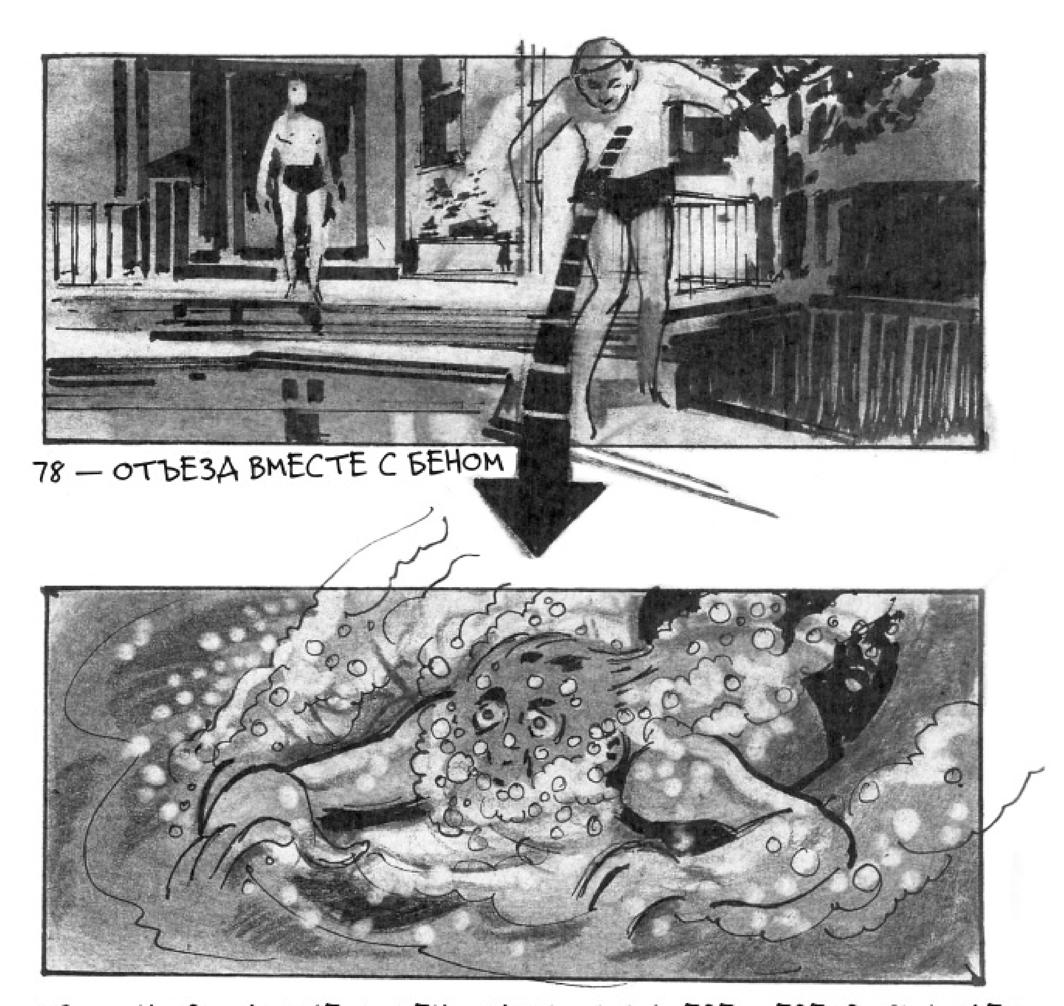


Рис. 3.31 (окончание)
Раскадровка Фреда Лаки

Добавление визуальных элементов, связанных с идеей фильма

Раскадровка в первую очередь отражает смену кадров на протяжении сцены, а значит, совмещает в себе графический дизайн и драматургию. Лучшим художникам-иллюстраторам удается передать настроение и тональность, но важнейшими составляющими служат точка зрения, перспектива и направление действия. Отличный пример — раскадровка Гарольда Майклсона для фильма «Выпускник» (рис. 3.32). Художественное решение выполнено Ричардом Силбертом.



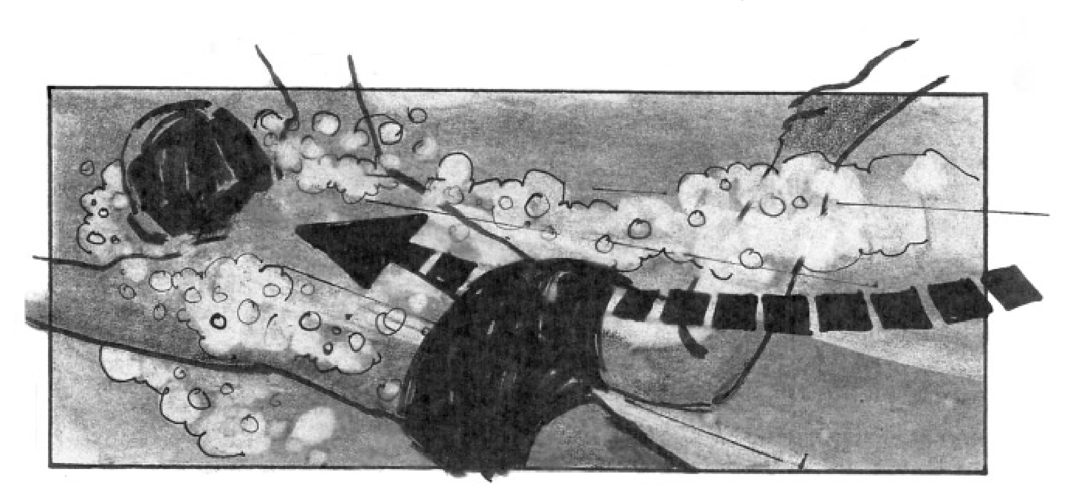


Рис. 3.32
Раскадровка Гарольда Майклсона для фильма «Выпускник», художественное решение

Ричарда Силберта

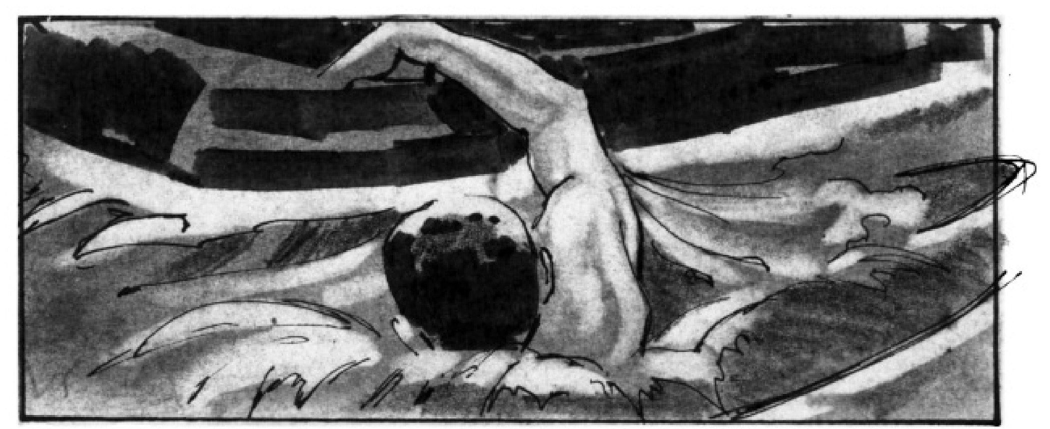






Рис. 3.32 (продолжение)
Раскадровка Гарольда Майклсона для фильма «Выпускник», художественное решение

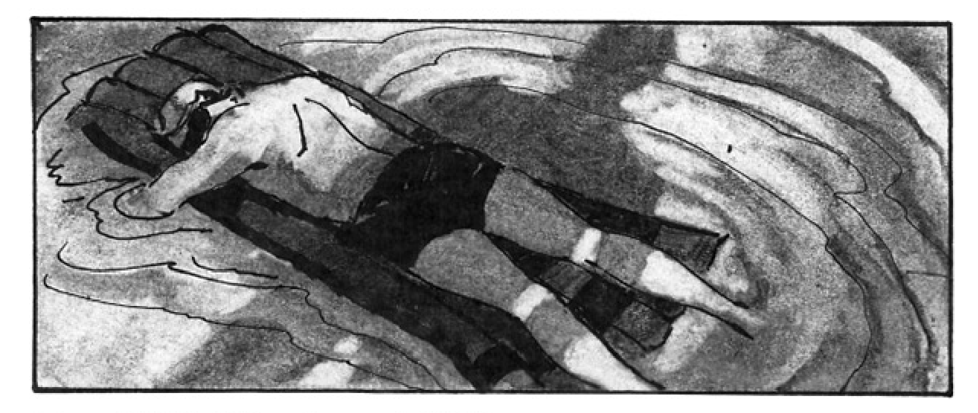
Ричарда Силберта



81 — БЕН ОБОРАЧИВАЕТСЯ К НАМ И СМОТРИТ



82 — СУБЪЕКТИВНЫЙ ПЛАН БЕНА...
МИСТЕР БРЭДДОК СТОИТ У БАССЕЙНА



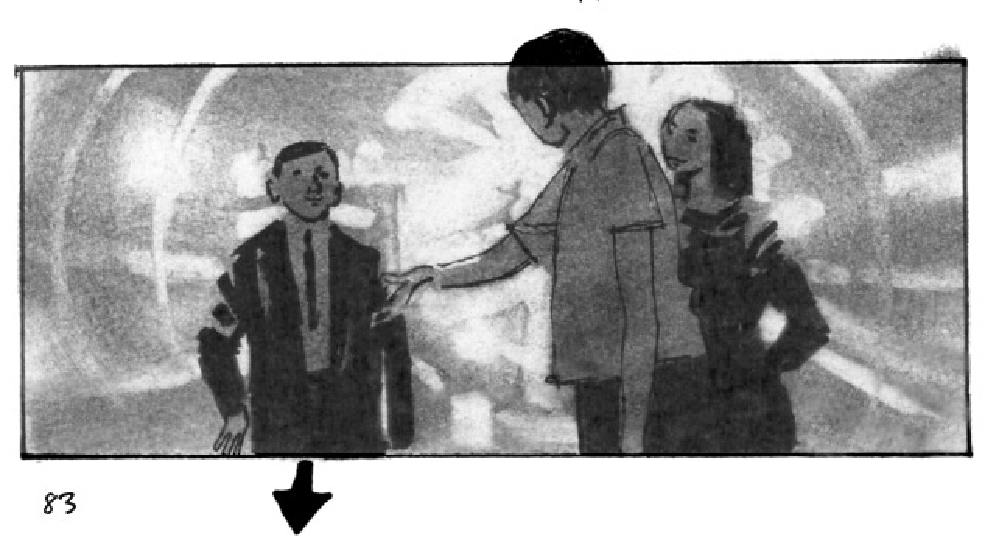
83 — БЕН НА НАДУВНОМ МАТРАСЕ

Рис. 3.32 (продолжение)
Раскадровка Гарольда Майклсона для фильма «Выпускник», художественное решение

Ричарда Силберта



83 — «...ПОДНИМАЙ СВОЮ ЗАДНИЦУ...»
«РОБИНСОНЫ ЗДЕСЬ»



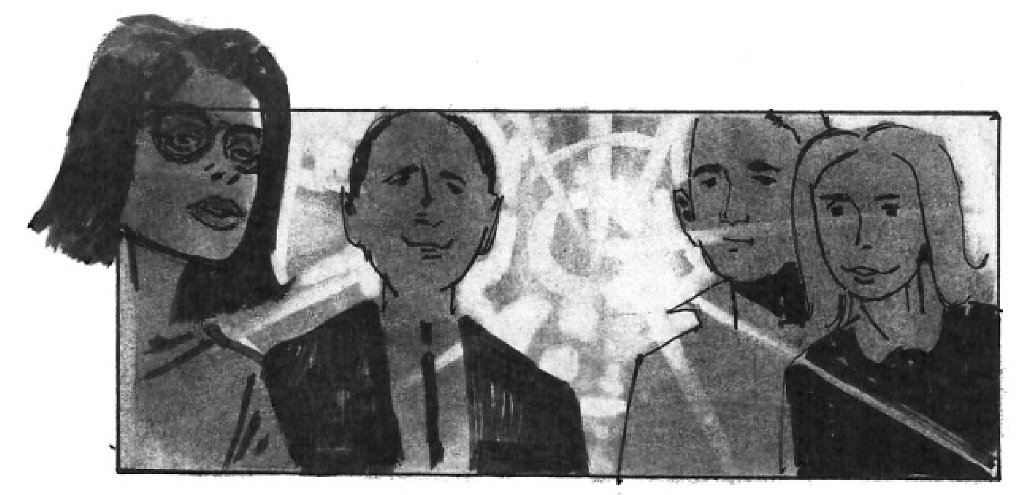
83



83 — «ПРИВЕТ, БЕН...»

Рис. 3.32 (продолжение)
Раскадровка Гарольда Майклсона для фильма «Выпускник», художественное решение

Ричарда Силберта



83 — «ПОЗДОРОВАЙСЯ С МИССИС РОБИНСОН, БЕНДЖАМИН»



84 — «ЗДРАВСТВУЙТЕ, МИССИС РОБИНСОН»



84 — «ПРИВЕТ, БЕНДЖАМИН»

Рис. 3.32 (окончание)
Раскадровка Гарольда Майклсона для фильма «Выпускник», художественное решение

Ричарда Силберта

Даже не зная сюжета фильма, с помощью раскадровок можно понять, какие в нем происходят события, и считать его темпоритм. Особенно изящно решение 7-й, 8-й и 9-й панелей (отдельно и в совокупности). На формирование отношения зрителя к персонажам и передачу субъективности мечтательного Бена работают сразу несколько приемов. Наклон кадра не слишком бросается в глаза и оправдан мизансценой, как и драматическая подсветка, и эффект теней на воде. Это визуальный сторителлинг высокой пробы. Графические и композиционные элементы не используются ради себя самих, а находятся в гармонии с героем и сюжетной задачей. Самое важное здесь — история, а не раскадровки.

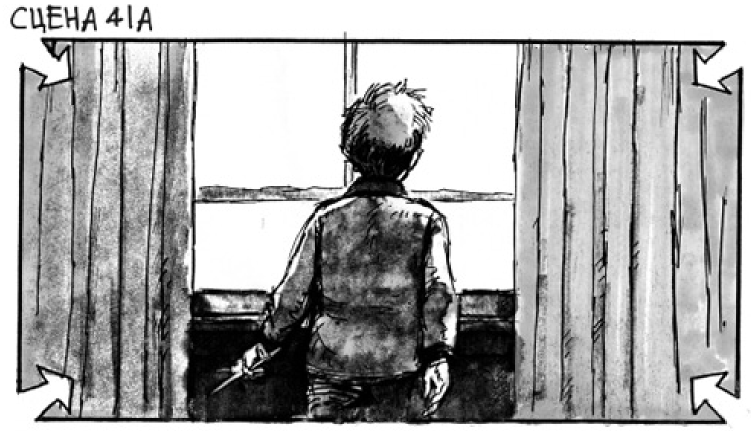
Режиссерский сценарий[22]

Раскадровки создаются по мотивам сценария фильма, поэтому в каком-то смысле являются его адаптацией. Но в отличие от пьесы или романа, сценарий изначально пишется как промежуточная форма, схема для основного носителя информации — фильма, с помощью которого будет поведана история. Сценарист стремится сделать сюжет визуальным, чтобы его можно было увидеть и услышать. Более того, история *должна* быть увидена и услышана — чтобы зритель ее понял. Кажется, что раскадровщик просто изображает события сценария, но на самом деле раскадровка может превратиться в еще один вариант сценария, который позволяет отшлифовать отдельные идеи. Подобно тому как сценаристы описывают визуальную составляющую, некоторые раскадровщики предлагают внести изменения в текст, поменять местами сцены, добавить сценарные элементы или реплики диалога.

Для того чтобы лучше понять, как можно перенести историю на экран, обратимся к двум сценам из фильма «Империя солнца» Стивена Спилберга, снятого по мотивам одноименного автобиографического романа Джеймса Балларда. Спилберг

отвечал за б*о*льшую часть концептуальной составляющей раскадровки. Мы можем сопоставить несколько стадий процесса: роман; два сценарных драфта, первый из которых датирован 7 января 1986 года (его автором выступил драматург Том Стоппард), а обновленный третий — 12 сентября 1986 года (его автор — Менно Мейджес); и, конечно, раскадровку Дэвида Джонаса (рис. 3.33).





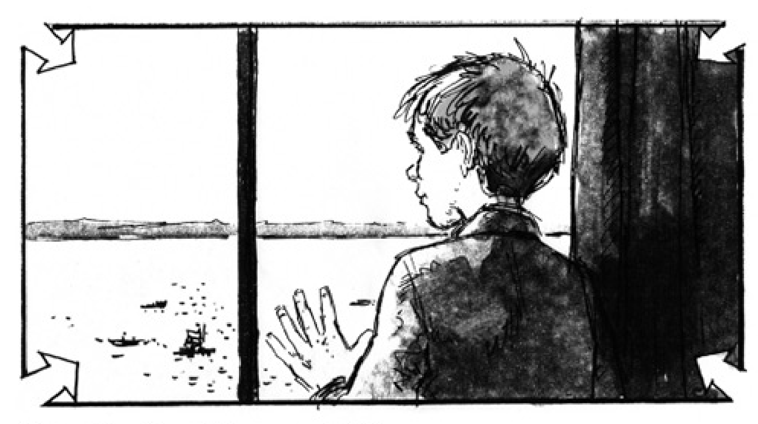
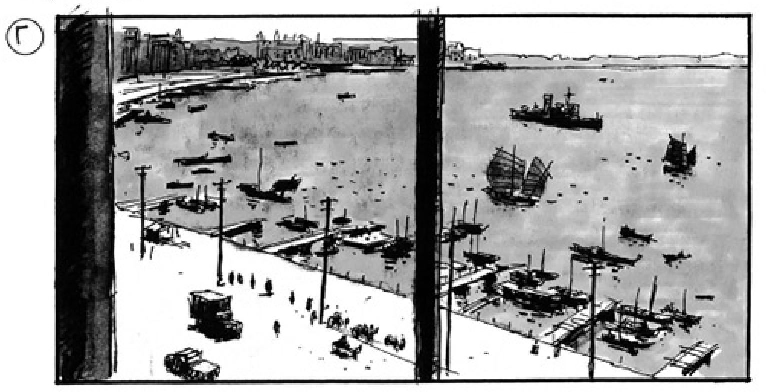


Рис. 3.33
Раскадровка Дэвида Джонаса для фильма «Империя солнца»

СЦЕНА 42

Г



...ВИД РЕКИ. НЕСКОЛЬКО ЛОДОК ДВИЖУТСЯ, НА НАБЕРЕЖНОЙ НЕБОЛЬШОЙ УТРЕННИЙ ТРАФИК — НЕСКОЛЬКО РИКШ И Т. Д. ПЕРЕХОД К...

СЦЕНА 43 НАТ. ОТЕЛЬ «КАТАЙ», РАССВЕТ/ТЕМНО



МЫ ВИДИМ ДЖИМА, ВЫГЛЯДЫВАЮЩЕГО ИЗ ОКНА, И СЛЫШИМ ЗВУК САМОЛЕТА



СУБЪЕКТИВНЫЙ ПЛАН ДЖИМА — ЯПОНСКИЙ ИСТРЕБИТЕЛЬ. СКЛЕЙКА

Рис. 3.33 (продолжение)
Раскадровка Дэвида Джонаса для фильма «Империя солнца»







Рис. 3.33 (продолжение)
Раскадровка Дэвида Джонаса для фильма «Империя солнца»

(В)



ОН ДВИЖЕТСЯ К ОКНУ. СКЛЕЙКА

СЦЕНА 46

(А)



ВЫГЛЯДЫВАЯ ИЗ ОКНА, ДЖИМ ВИДИТ ВДАЛЕКЕ ЯПОНСКУЮ КАНОНЕРКУ, СИГНАЛЯЩУЮ С ПОМОЩЬЮ ОГНЕЙ БРИТАНСКОМУ СУДНУ, КОТОРОЕ СИГНАЛИТ В ОТВЕТ

(Б)



ОН ОБОРАЧИВАЕТСЯ. СКЛЕЙКА

Рис. 3.33 (продолжение)
Раскадровка Дэвида Джонаса для фильма «Империя солнца»





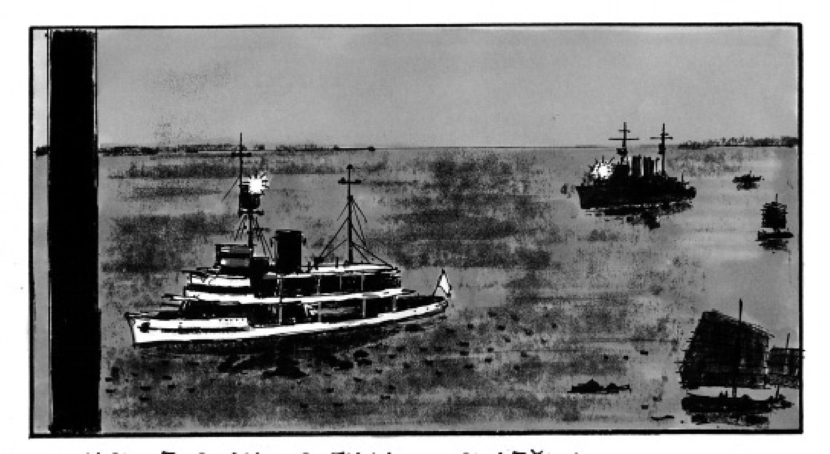
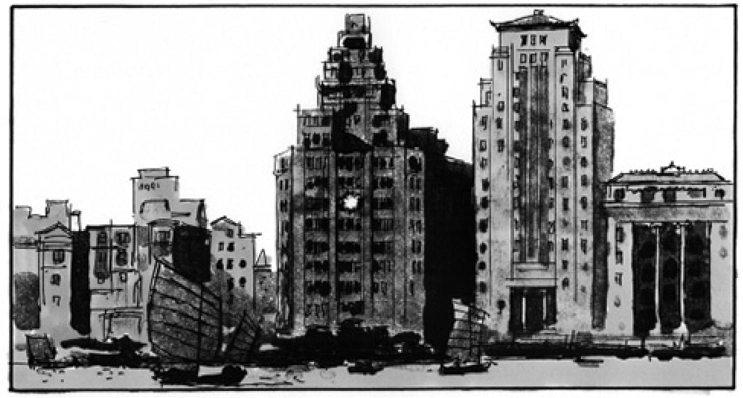


Рис. 3.33 (продолжение)
Раскадровка Дэвида Джонаса для фильма «Империя солнца»

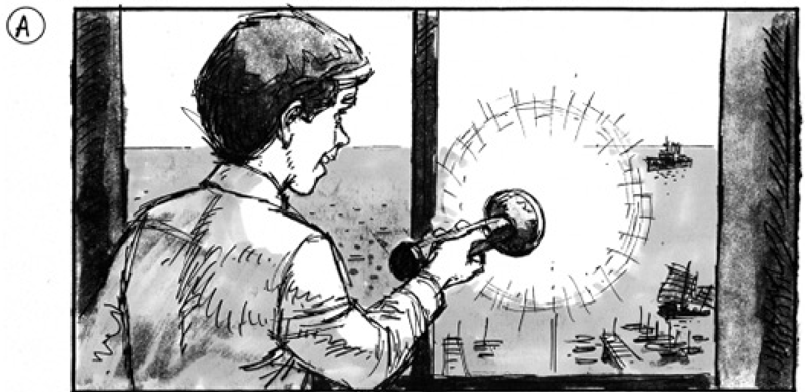
СЦЕНА 48 НАТ. ОТЕЛЬ «КАТАЙ», РАССВЕТ



ФОНАРИК МЕРЦАЕТ В ОКНЕ. СКЛЕЙКА

СЦЕНА 49 ИНТ. НОМЕР ОТЕЛЯ, РАССВЕТ

(А)



ДЖИМ СТОИТ У ОКНА И ТИХО ПОСМЕИВАЕТСЯ, МОРГАЯ ФОНАРИКОМ. СВЕТ ОТРАЖАЕТСЯ ОТ СТЕКЛА. СКЛЕЙКА

НАТ. ОТЕЛЬ «КАТАЙ»

(Б)



ДЖИМ СМЕЕТСЯ И МОРГАЕТ ФОНАРИКОМ

Рис. 3.33 (продолжение)
Раскадровка Дэвида Джонаса для фильма «Империя солнца»

(В)



РАЗДАЕТСЯ ВЗРЫВ. ОКНО ДЖИМА РАСКАЛЫВАЕТСЯ —
ДРУГИЕ ПОКРЫВАЮТСЯ ТРЕЩИНАМИ. КИРПИЧИ КРОШАТСЯ
И ПАДАЮТ ВНИЗ. ВСПЫШКА ОТРАЖАЕТСЯ В ОКНАХ

(Г)



ДЖИМА ОТБРАСЫВАЕТ НА ПОЛ.
ОН ВСЕ ЕЩЕ ДЕРЖИТ В РУКАХ ФОНАРИК

(Д)



ОТЕЦ ДЖИМА (ЗА КАДРОМ): «ДЖЕЙМИ!»
ДЖИМ (ОБОРАЧИВАЯСЬ): «Я НЕ ХОТЕЛ! ЭТО БЫЛА ШУТКА!»

Рис. 3.33 (продолжение)
Раскадровка Дэвида Джонаса для фильма «Империя солнца»





Рис. 3.33 (окончание)
Раскадровка Дэвида Джонаса для фильма «Империя солнца»

Роман

В романе рассказана история одиннадцатилетнего англичанина Джима, мальчика из состоятельной семьи, жившего в Шанхае с родителями. Действие происходит в 1941 году, когда японские войска вторгаются в Шанхай. В первой сцене, которую мы разберем, Джим просыпается на рассвете в своей комнате в отеле Palace. В романе он уже встал и одет в школьную форму. Мальчик подходит к окну, выходящему на шанхайский порт

на реке Янцзы. Джим наблюдает, как два дозорных катера с японскими морпехами и еще один катер с офицерами отплывают от японской канонерки. Они высаживают десант на американском и британском кораблях. Катер с помощью лампы отправляет сигнал канонерке. Джим пытается просигналить в ответ с помощью семафорной азбуки, которую он не сумел толком выучить в скаутском лагере. Через пару секунд канонерка стреляет по британскому кораблю, и ударная волна сотрясает отель.

Джим в испуге запрыгивает обратно в кровать. Начинается штурм Шанхая, и в течение следующих нескольких минут гости в панике покидают отель. Отец Джима заходит в комнату и говорит сыну, что они уходят через три минуты. Джим, усевшись на кровати, все больше и больше винит себя в атаке японцев.

Он решает, что начал войну своими беспорядочными сигналами из окна, которые офицеры на катере неправильно поняли.

Сценарий

Вот как автор сценария Том Стоппард адаптировал эту сцену. Действие начинается в комнате Джима: он спит. Мальчик просыпается от звука низко летящего самолета; он встает с кровати и подходит к окну.

Вместо продолжительной высадки японских морпехов на корабли мы наблюдаем за тем, как Джим смотрит на японскую канонерку, которая движется по реке. Он отходит от окна и включает прикроватную лампу. Мы переключаемся на вид отеля снаружи и видим одиноко горящее окошко темного отеля.

После монтажной склейки мы перемещаемся чуть дальше во времени и видим Джима, одетого в школьную форму. Он поднимает учебник латыни, лежащий рядом с маленьким игрушечным самолетом на прикроватном столике, но вскоре его внимание привлекает действие за окном. Японская

канонерка посылает сигналы другой лодке с помощью сигнальных огней. Джим возвращается к кровати и берет фонарик. После монтажной склейки мы видим новый кадр, снятый снаружи, — общий план отеля, реки и канонерок. В слабом предрассветном свете фонарь Джима моргает в окошке. После нескольких сигналов пушки канонерки издают рев, а комната Джима заливается яркой вспышкой. Джим падает на пол. Через несколько секунд внутрь врывается отец Джима, выкрикивая имя сына.

> Джим кричит в ответ:
> — Я не хотел! Это была шутка!

Оказалось, первый и обновленный третий драфт сценария абсолютно идентичны. Мы можем сравнить их с раскадровкой, которая служит довольно прямолинейной иллюстрацией сценария. Основные изменения — те, что делают сцену по-настоящему кинематографичной, — были внесены уже в фильме. Ниже представлена сжатая версия раскадровки.

Теперь, проанализировав все источники — роман, сценарий и раскадровку, — мы рассмотрим, как была отснята сцена.

Как выглядит сцена в фильме

Сцена начинается с видов шанхайского порта на рассвете. В следующем кадре мы видим тень самолета, проплывающую по потолку темной комнаты Джима. Камера панорамирует за тенью, отбрасываемой игрушечным самолетиком, на который Джим направил свет фонарика. Камера панорамирует по стене вниз к Джиму, одетому и лежащему на кровати. Скорбные звуки корабельного гудка привлекают внимание Джима к окну, выходящему на реку.

С другого ракурса: Джим стоит у окна и наблюдает за японской канонеркой, подающей сигнал на сушу.

Затем мы видим три средних плана, снятых снаружи: японские моряки посылают сигналы.

Через склейку — общий план реки, отеля и канонерки на заднем плане. В этом кадре мы видим два японских катера, перебрасывающихся сигналами. Внезапно начинает сигналить третий источник света, появившийся в окнах верхнего этажа отеля.

Следующий кадр — комната Джима, откуда он сигналит с помощью фонарика.

Разберемся, как развивается кинематографическая структура. Во-первых, в фильме Стивен Спилберг объединил два повествовательных элемента (фонарик и игрушечный самолет) в одно изображение, которое знакомит нас с Джимом. Сцена точно отображает детство и одновременно вводит в повествование фонарик и игрушечный самолет, которые сыграют важную роль в истории позднее.

Другое визуальное решение — по понятным причинам семафорные сигналы из романа сценарист заменил на фонарик, который легко разглядеть издалека. Фонарик рождает новые решения кадров. Кроме того, теперь гораздо более убедительной кажется уверенность Джима в том, что он случайно отправил сигналы японской канонерке.

В итоговой сцене, в отличие от сценария и раскадровки, Джим не возвращается к тумбочке, чтобы взять фонарик. После того как фонарик демонстрируется в начальном кадре вместе с игрушечным самолетом, показывать, как Джим забирает его с прикроватного столика, нет необходимости. Благодаря удалению промежуточных кадров, в которых Джим берет фонарик и идет к окну, сцена обретает плавность, а зритель оказывается удивлен (но не сбит с толку), когда сигнал Джима появляется после японского сигнала на общем плане, снятом с воды.

Спилберг добавил финальный вариант раскадровки во время съемок. Когда Джима пугает выстрел, и он падает на пол, камера панорамирует за ним. Она зависает в воздухе и запечатлевает момент, когда мальчик ударяется о пол, отражаясь в трех соединенных петлями зеркалах трюмо. Из-за взрывной волны одно из зеркал захлопывается, и мы видим в его отражении

отца, вбегающего в комнату. Джим отражается в двух зеркалах, а его отец — в третьем. Таким образом, три кадра объединены в одном. Сцена решена так ловко, что мы даже не замечаем приема.

Над фильмом «Империя солнца» около года работали талантливые продакшн-иллюстратор Дэвид Джонас и арт-директор Эд Верро. Используя фотографии, отснятые в Шанхае, художники трудились в художественном отделе компании Спилберга Amblin Entertainment в комплексе, расположенном в Universal City. Подобно многим продакшн-иллюстраторам, с которыми мне довелось пообщаться, Джонас начал работать в анимационном отделе студии Диснея, совершенствуя рисунок и навыки сторителлинга, прежде чем начать работу в кино.

Раскадровки фильма «Империя солнца», которые рисовали на листах бумаги формата А4, обладают невероятной степенью детализации и демонстрируют прекрасное чувство композиции и фигур, присущее Джонасу. Это сложнейшие иллюстрации высшего класса, особенно если учесть, что почти каждую сцену фильма прорабатывали с одинаковым уровнем мастерства. Сегодня над изображениями, содержащими сложное действие, работают пять или шесть раскадровщиков и еще несколько концепт-художников.

Работа в продакшн-иллюстрации

Специализация раскадровщика очень узкая, а люди, занятые этой деятельностью, не получают той известности, что достается специалистам из других областей. По сути, продакшн-иллюстраторов нанимают работать над чужими идеями; к тому же от них в сжатые сроки требуют предоставить готовые иллюстрации. Для кого-то сотрудничать с хорошим продакшн-иллюстратором и видеть, как скетчи превращаются в фильм, — уже достаточная награда. Благодаря сегодняшнему спросу на визуальную продукцию, а также тому обстоятельству, что онлайн-портфолио могут быть востребованы по тысяче потенциальных запросов, продакшн-иллюстраторы занимаются

дизайном видеоигр, работают на телевидении и в кино. Они рисуют веб-комиксы, книжные иллюстрации и создают графические романы. Сегодня удобнее, чем когда-либо, совмещать фриланс и офисную работу в студии.

Дополнительная информация

В интернете можно найти множество источников информации об аналоговом и цифровом рисовании. На YouTube выложены тысячи бесплатных обучающих роликов, снятых художниками для художников. Под многими из них есть ссылки, ведущие на сайты, где можно по подписке посмотреть курс целиком. Существует множество художественных онлайн-школ, которые выдают (либо не выдают) сертификаты. Lynda.com, Pluralsight, Video Copilot, Udemy и многие другие сайты предлагают курсы, обучающие работе с цифровым софтом, специфическим художественным навыкам, таким как рисование фигур или создание перспективы, навыкам работы с визуальными эффектами. Многие художественные университеты предлагают получение степени онлайн. Доступны и курсы раскадровки, но они дают меньше выбора, чем более широкая специализация цифровой иллюстрации. Даже если вы хотите заниматься продакшн-иллюстрацией в кино, возможно, вам стоит попытать удачи в анимационной школе. Раскадровки — неотъемлемая часть анимационного процесса, чего нельзя сказать о художественном кино.

Спешу обрадовать: традиционное академическое образование или образование в частной школе искусств — хорошая основа для художников-постановщиков, арт-директоров и продакшн-иллюстраторов. Многие школы предлагают курсы создания рекламы, включая раскадровки для телевизионной рекламы. Но бóльшая часть художественных школ концентрируется на основах рисунка и живописи. Хотя рисование и является важным навыком, продакшн-иллюстратор — это в первую очередь тот, кто создает визуальное решение фильма, а значит, ему нужны операторские

и монтажные навыки. Изучать историю кино, тонкости его производства и основы операторского мастерства необходимо вне зависимости от того, насколько хороши ваши иллюстраторские способности.

Глава 4

Визуализация: инструменты и приемы

Сегодня почти все инструменты для создания фильма цифровые. В превизуализации важными исключениями являются карандаш и бумага. Создавать наброски от руки — все еще эффективно, несмотря на то что теперь у аниматоров, специалистов по визуальным эффектам и художников есть планшеты Wacom и многочисленные монтажные программы.

Рисование

С каждым годом появляется все больше инструментов цифрового рисования. Снижают цены и вводят новые функции iPad и его конкуренты. Появляются цифровые планшеты для рисования и планшеты-мониторы. Планшеты предоставляют перьевой ввод для компьютеров, и теперь, рисуя на плоской поверхности, вы видите результат на экране монитора. Планшет-монитор, например Wacom Cintiq (рис. 4.1), позволяет создавать изображение прямо на оптимизированном под эти цели экране. Планшеты (без монитора) с диагональю 6–8 дюймов недорогие. Планшеты-мониторы стоят на порядок дороже, но именно за ними будущее. Они незаменимы для трассировки и ретуши фото. К счастью, за последние несколько лет произошел бум устройств для рисования, и приложения предоставляют новые функции по низким ценам.



Рис. 4.1
Планшет Wacom (Изображение принадлежит Wacom Co. Ltd)

Программы для рисования и живописи

Adobe Photoshop и Corel Painter — программы, которые чаще всего выбирают для создания цифровых рисунков и живописи. Однако существует софт поновее и подороже, с функциями, которые дадут прикурить «старичкам». Например, Moho от компании Smith Micro — программа для рисования и создания анимации. Или Clip Studio PAINT EX — программа для рисования и живописи с функцией создания комиксов. Обе — высший класс. Рекомендую также обратить внимание на Autodesk Sketchbook Pro, Rebelle 2 (цифровая живопись с натуры), ArtRage, Black Ink (поддерживается только Windows), PaintTool SAI (поддерживается только Windows), Toon Boom (широко применяется на голливудских анимационных студиях) и Mischief.

Дизайн, основанный на моделях

Миллиарды цифровых изображений, моделей, шаблонов, видео- и аудиосемплов доступны онлайн, причем бо́льшую часть можно скачать бесплатно. Нет необходимости создавать все с нуля, поскольку многие изображения, звуки, аудиодорожки, которыми вы пользуетесь, не попадут в финальный монтаж. Это нормально, потому что готовые объекты может использовать кто угодно, а вы точно не горите желанием увидеть на YouTube спроектированные вами для фильма элементы перед его выходом на экран. К счастью, в фильме мы видим не чертеж здания, а только само здание. Арты для препродакшна используются только в процессе производства фильма; после завершения работы от них, как правило, избавляются.

Вы можете сами сформировать библиотеку готовых объектов. Создайте на компьютере папку общих, средних и крупных планов и храните в ней видеофрагменты и скриншоты из любимых фильмов. Введите отдельные директории для эпизодов с обратной съемкой, парных сцен, моносцен и т. д. Крупные планы Серджио Леоне отличаются от крупных планов Кристофера Нолана. Их можно использовать последовательно или сразу в раскадровках, чтобы показать художнику-постановщику, как вы видите сцену. Такой подход называется дизайном, основанным на моделях (asset-driven design), и он становится все более популярным трендом в области визуальных искусств. Многие коммерческие сайты продают готовые шаблоны для After Effects, Photoshop и других программ, включая приложения для работы с 3D-анимацией. Появляются арт-маркетплейсы, предлагающие дизайнерскую рекламу несчетного числа цифровых художников. Каждый иллюстратор, фотограф или 3D-моделлер может загрузить на продажу свои работы, выполненные в широком диапазоне стилей. Маркетплейсы предлагают бесплатное обучение и платные методики, необходимые для работы с шаблонами.

Готовые шаблоны полезны в качестве референсов, но есть и другие решения, которые могут вас выручить. Например, многие художники держат при себе камеру или маленькое

зеркало, чтобы позировать для собственных работ. Отличный вариант — iPhone со штативом, фотографии с него легко загрузить на жесткий диск. Если вы рисуете на iPad, можно использовать встроенную камеру и даже не импортировать фотографии. Так работа пойдет быстрее.

На начальной стадии раскадровки составьте режиссерский сценарий или отметьте в сценарии использование крупных и средних планов. Нужно иметь при себе референс для зарисовок или фотораскадровок.

С возникновением цифровой фотографии отпала необходимость рисовать, но теперь нужны люди — актеры, друзья или неравнодушные случайные помощники, — готовые стать статистами. Работая с цифровыми фото и видео, имейте в виду: отснять кучу материала проще простого, ведь цифра почти бесплатна, а вот ваше время, потраченное на разбор сотен фото и часов видео, стоит денег. Если время есть, все хорошо, но если над вами довлеет бюджет, то поиск правильного кадра или их последовательности требует дисциплины. Нужно всегда быть организованным. Привыкайте осмысленно называть папки, а их структуру делать как можно более простой.

Будьте последовательны и придерживайтесь в названиях папок системы. Это поможет, когда придется искать файлы. Спустя месяц после создания раскадровки для сцены, состоящей из множества кадров, вы вряд ли сумеете найти нужный, если грамотно не назовете файл и папку. Работа должна строиться так:

- сделайте пометки и зарисовки на полях сценария;
- напишите режиссерский сценарий;
- создайте перечень необходимых объектов (автомобилей, домов, локаций, людей);
- найдите нужные объекты онлайн;
- организуйте объекты по папкам;
- используйте объекты для рисованной или фотораскадровки.

Презентация

Допустим, у вас есть сотня раскадровок с зарисовками, фотографиями и картинками из интернета. Для того чтобы их презентовать, существует несколько вариантов. Во-первых, слои в Photoshop — кликаете и обнажаете слой раскадровок за слоем. То же самое можно выполнить в формате pdf или в презентации PowerPoint. Рассказывайте и переходите от одного изображения к другому в удобном для вас темпе. Иными словами, в формате слайд-шоу.

Следующий вариант — слайд-шоу в сочетании с движущимися объектами, переходами, музыкой и звуком. В Avid, Final Cut Pro, Premiere, After Effects, iMovie и аналогичном программном обеспечении для монтажа более чем достаточно функций для профессиональной презентации.

Иногда раскадровки нужно распечатать. Можно подготовить их в Photoshop или загрузить изображения в бесплатный онлайн-сервис, оформить их в нем и распечатать. В программах Toon Boom и Moho есть встроенные шаблоны.

Сегодня, когда все работы распространяются через интернет, люди привыкли видеть работы художников на светодиодном экране. Для цветных артов цифровой монитор подойдет лучше, чем распечатка, представленная в условиях комнатного освещения. Светодиодные панели становятся все легче и ярче, они создают наиболее оптимальные условия для демонстрации работ. На iPad и других планшетах также удобно делать презентации продакшн-арта с музыкой и звуковыми эффектами.

Программы для создания раскадровок

В некоторых упомянутых программах есть инструменты для разработки анимационного дизайна, а также встроенные по умолчанию функции рисования и живописи — все, что нужно для создания 2D-анимации. А вот специальных программ для режиссеров, желающих создавать собственные раскадровки

и аниматик для кино, очень мало. Есть 2D- и 3D-варианты. PowerProduction Software стала первой компанией, выпустившей ПО для раскадровок; в линейку их продуктов входит программа Storyboard Artist Studio Edition (рис. 4.2). В ней можно и рисовать, и создавать изображения с помощью шаблонов. В программу встроены сотни 2D-персонажей, элементов декораций и реквизита, которые можно вращать, масштабировать и размещать в кадре. Есть и десятки готовых позиций персонажей, которые продаются вместе с продуктом. Их можно наложить поверх сотен обычных интерьерных и натурных локаций. На создание достаточного количества шаблонов ушло много лет, но база данных программы значительно увеличилась. От цифровых артов невозможно добиться четкого художественного решения или точного освещения, но в своем сегменте у StoryBoard Artist Studio нет равных. Наконец — и это очень важно, — программа имеет возможность монтажного редактирования с эффектами, переходами и полной поддержкой звука. В целом это мощный ресурс для 2D-превизуализации, совмещающий все необходимые функции.



Рис. 4.2
Storyboard Artist Software — программа 2D-превизуализации с возможностью монтажа

3D-превизуализация

Это высшая лига кинематографического дизайна. На верхней ступени располагаются специализированные голливудские студии превизуализации, но кроме них в мире есть множество небольших студий, предлагающих создание визуальных эффектов.

Если вы планируете делать превизуализацию самостоятельно, лучшим программным обеспечением для работы с 3D по-прежнему остаются Autodesk Maya, 3D Studio, Cinema 4D, Houdini, программа с открытым исходным кодом Blender и программа LightWave, использующая дополнительные инструменты вроде Z-Brush. Анимация, созданная в 3D, перемещается в программу для композитинга[23] (например, Nuke или After Effects), а затем в монтажную программу (Avid, Final Cut Pro, Premiere или даже iMovie).

Для кинематографистов, которые хотят визуализировать свои фильмы, но не собираются профессионально создавать анимационные визуальные эффекты, это довольно сложные

программы. Но есть и много тех, кто хорошо разбирается в 3D и использует его в качестве скетчбука. Упрощенные 3D-инструменты для режиссеров — это iClone и FrameForge, а также 3D-иллюстраторы, в меньшей степени нацеленные на кино, — Poser и DAZ Studio.

Программа Poser, созданная Ларри Вайнштейном в 1995 году, изначально задумывалась как цифровой манекен для художников, а в итоге превратилась в образец для программ превиза. Poser завоевала популярность, поскольку в ней впервые появилась возможность создавать и анимировать людей и животных. Пользователи могли кастомизировать и модифицировать манекены. Очень быстро среди художников возник спрос на покупку-продажу оригинальных и модифицированных моделей. В течение пятнадцати лет появились десятки тысяч моделей, предметов, костюмов и локаций. Несмотря на то что Poser не оптимизирована под превиз и предназначена для иллюстраторов, она остается важной составляющей процесса превиза. Обычно режиссеры, которые разбираются в ПО для компьютерной графики, работают над фильмом сразу в нескольких программах и нескольких техниках.

Программа FrameForge (рис. 4.3, 4.4) за годы разработки и улучшений также превратилась в мощный инструмент превиза. Изначально она создавалась для режиссеров, и ее инструментарий идеально подогнан под кино. В ней есть большая база персонажей, поз, предметов, локаций, а также тематические наборы. Сцены создаются в 3D; в программу встроен набор часто используемых профессиональных виртуальных камер и объективов, тележек, кранов для микрофона, кранов и осветительных приборов. FrameForge позволяет создавать полностью трехмерные анимационные сцены для превизуализации и считывать информацию о локации с фотографии. Следовательно, по фотографии вы сможете выстроить мизансцену, заточенную под определенный объектив.



Рис. 4.3
Программа FrameForge позволяет использовать настоящие камеры. В этой сцене — Arriflex D-21



25 — средний план, тележка с камерой едет, Альберт с энтузиазмом описывает игру

Альберт этого не замечает, но мы видим очевидное чувство неудобства, которое испытывает Мария, находясь в подвале; полки, которые обрамляют ее в начале наезда камеры, должны передать ощущение скованности...

Высота камеры: 1,41 м | Фокусное расстояние: 39,7 мм | Угол: 30°

Рис. 4.4
Во FrameForge встроена функция распечатки страниц. На представленной распечатке указано, какой используется объектив, дана схема площадки и обозначены все ее элементы, включая камеру и тележку

Еще одна мощная программа для работы в реальном времени, основанная на игровом движке, — iClone. Это одна из самых развитых анимационных программ с функцией создания персонажа и пополняемой базой моделей. Картинка, которую выдает iClone, более совершенна, чем у FrameForge. Будучи адаптированной для превиза, программа также способна выдавать изображение уровня кат-сцен[24] из видеоигр.

DIY-превиз

Представленные инструменты, конечно, мощные и интересные, но, несмотря на оптимизацию и готовые модели, доступные онлайн, создать анимационный 3D-превиз или раскадровки с музыкой в формате слайд-шоу PowerPoint — непростая задача.

В зависимости от того, как вы выстраиваете сцену, иногда все, что вам нужно, — цифровая версия раскадровки. Чем сложнее фильм и жестче сроки, тем более детальный превиз вам нужен. Конечно, не обязательно все делать самому. Если у вас достаточно средств, наймите хорошего специалиста, который сделает раскадровку в FrameForge. После этого, заучив несколько простых навигационных команд, вы легко сможете воссоздать сцену. Оценив превиз, вы быстрее подготовите сцену, и у вас останутся время и силы на творческие решения.

На рис. 4.5 представлен превиз сложной экшн-сцены из фильма «Дэдпул» режиссера Тима Миллера. Это пример превиза высшего уровня с быстрыми движениями персонажей, записанными с помощью технологии motion capture (захват движения), с ключевыми кадрами и физическими симуляциями. В подобных превизах можно прописать реальные параметры объектов и локаций, камер и объективов. Таким образом, расположение камеры и вся логистика, проработанная в превизе, будет той же, что и на локации или в павильоне. Превиз такого уровня стоит дорого и в основном применяется при создании экшн-, фэнтези- и научно-фантастических блокбастеров.







Рис. 4.5

Превиз Blur Studios для фильма «Дэдпул»







Рис. 4.5 (продолжение)

Превиз Blur Studios для фильма «Дэдпул»

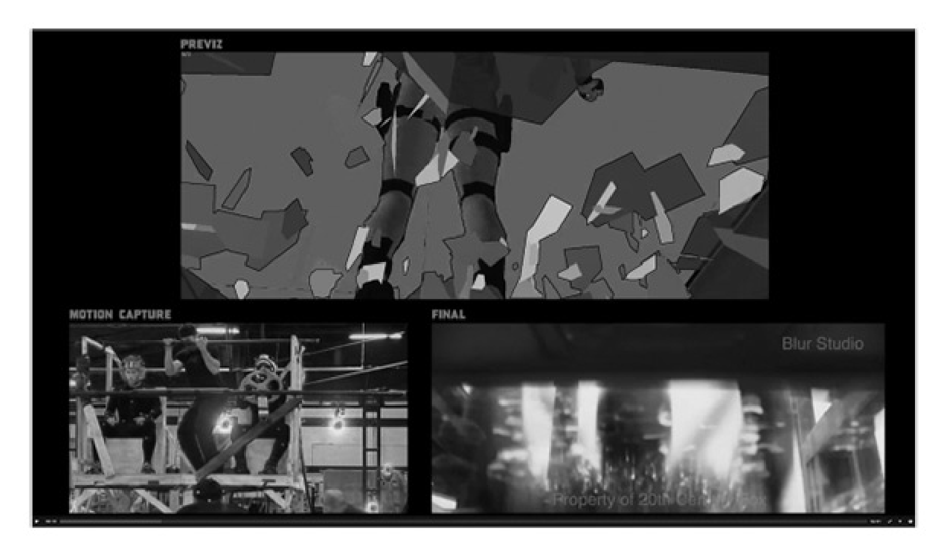






Рис. 4.5 (продолжение)

Превиз Blur Studios для фильма «Дэдпул»



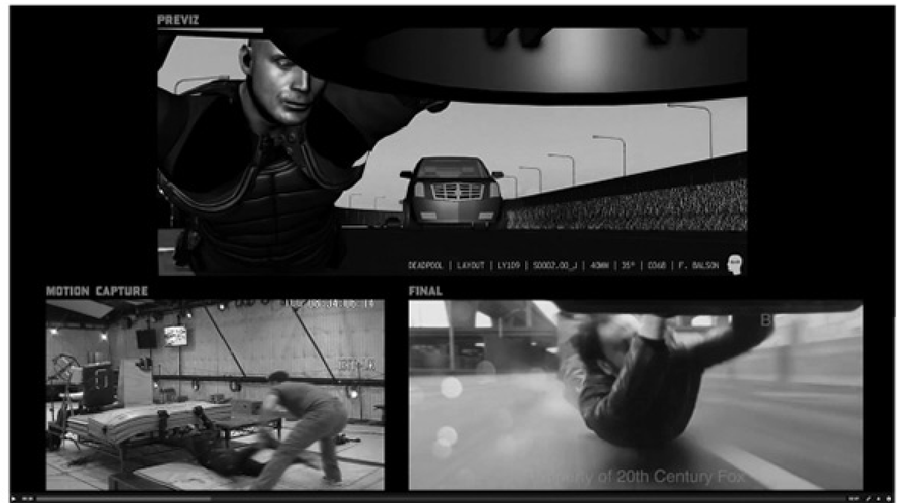




Рис. 4.5 (окончание)

Превиз Blur Studios для фильма «Дэдпул»

В превизе фильма «Дэдпул» в каждом кадре появляются три панели. Сверху — анимационный превиз. Ниже — сессия захвата движения, записывающая действия актеров, которые затем будут наложены на 3D-модели в превизе. Окончательная версия, попадающая в фильм, представлена на правой нижней панели.

Композитинг

Цифровые арты, видео, аудио и 3D-анимацию собирают в программе для монтажа или композитинга, чтобы создать финальную презентацию. Функция композитинга встроена в бóльшую часть нелинейных монтажных программ, но есть и специализированные программы. Бесспорный победитель — Adobe After Effects, которая для композитинга то же, что Photoshop для работы с изображениями. Это золотой стандарт. Есть достойные конкуренты (особенно в сегменте профессиональных программ для создания фильмов), но благодаря удобству, простоте и функционалу Adobe After Effects незаменима для монтажа отснятого материала и создания компьютерной анимации с нуля. Другие отличные программы для композитинга: Black Magic Designs, Fusion и Nuke от Foundry. Три последних продукта обычно (но вовсе не обязательно) используют в своей работе студии компьютерной графики и анимации.

Цифровое видео

Сегодня настолько легко снять HD-видео и загрузить его в монтажную программу, что иногда кажется: проще сделать в качестве превиза видеоролик, чем воссоздавать реальность с помощью раскадровок и 3D-анимации. Это так, но мы вновь возвращаемся к проблеме актера, локации и логистики. Разумеется, можно снимать и монтировать с помощью iPhone, но съемка с рук сложнее, чем кажется. Тем не менее многие сцены большинства фильмов запросто превизуализируются на

смартфоне. Съемка всех сцен для превизуализации фильма целиком непрактична, но может пригодиться для отдельных диалоговых сцен. На выходе получается аниматик, совмещающий видео, раскадровки и 3D-анимацию. Подходит любой способ, если он передает настроение фильма и отмечает важные точки сюжета.

Рипоматик

Расцвет YouTube и тренд на сэмплирование привели к тому, что в Голливуде появилась новая техника презентации будущих проектов — «рипоматик» (rip-o-matics). Так называют трейлеры и тизеры для рекламы проектов, которые показывают студиям, дистрибьюторам или независимым инвесторам. Такие ролики монтируют из выпущенных ранее фильмов — заимствуя в них подходящие фрагменты и кадры. Рипоматик стал невероятно популярен, потому что каждый взрыв, локация, автомобильная погоня и диалоговая сцена, нужная для вашего фильма, наверняка есть онлайн в уже существующем фильме. Удивительно, но это так. Немного пугает, не правда ли? Создать мощный, полноценный превиз сцены или трейлера можно с помощью материала, взятого из готовых фильмов. Хороший монтажер может так собрать сцену, что зритель и не заметит, что материал заимствован из других источников. Рипоматик обычно применяется в коммерческих целях, но, если вам, например, нужны кадры сражения времен Гражданской войны в США и вы не можете их зарисовать или создать в 3D, скорее всего, за последние пятьдесят лет они появлялись в каком-нибудь фильме, а тот, в свою очередь, есть на YouTube. Но прежде чем использовать чужие материалы, ознакомьтесь с законами об авторском праве.

Звук к превизу

Многие режиссеры любят сопровождать превиз музыкой. Звуковые эффекты формируют нужное впечатление: например,

к слайд-шоу с кадрами сцен можно добавить фоном шум города или звуки автомобильной трассы, чтобы оживить воображаемый мир. Звуковые файлы легко найти в интернете, есть множество сайтов с бесплатными звуковыми эффектами и музыкальными подборками, на которых доступны для скачивания тысячи звуков в различных форматах.

Аналоговые инструменты

«Цифра» захватила этот мир, но, к счастью, до сих пор актуальны некоторые аналоговые инструменты и приемы. Режиссеры не обязаны уметь обращаться с программным пакетом Adobe Creative Suite, к тому же бывают ситуации, когда съемка материальных объектов или зарисовки карандашом на бумаге интереснее, чем их виртуальные «доппельгангеры»[25]. Недавно появились анатомически точные фигуры, которые способны принимать любые позы. Компании Stickybones, Bandai S.H. Figuarts Body-kun, Dolk SFBT и Figma производят пластиковые фигурки, которые помогают художникам нарисовать человека с любого ракурса (рис. 4.6). Они стоят дорого, но очень полезны для раскадровщиков. И не стоит забывать про гораздо более дешевых игрушечных солдатиков, которых можно расставить на макете съемочной площадки (рис. 4.7).



Рис. 4.6
С помощью S.H. Figuarts художники изображают человеческие фигуры в определенных позах



Рис. 4.7
Стивен Спилберг и армия игрушечных солдатиков — превизуализация сцены из фильма «В поисках утраченного ковчега»

Что дальше

Программное обеспечение и аппаратура, упомянутые выше, постоянно обновляются. Новые версии программ выходят довольно часто, поэтому я создал одноименный сайт: www.shot-byshotbook.com, где буду выкладывать информацию об обновлениях цифровых инструментов и ресурсов.

В будущем превиз и дизайн с использованием моделей будут становиться все более популярными, так как независимые художники начнут создавать все больше кастомизируемых шаблонов различных объектов, достойных попасть в кадр. Так выглядит искусство в эпоху его цифровой воспроизводимости.

Будущее камер

Кино, телевидение, стереокино, виртуальная реальность и интернет — части стремительно развивающейся медиасреды. Все перечисленное — это данные. Нули и единицы. Следовательно, камеры тоже изменятся, и это уже происходит.

Камера будущего сможет фиксировать все физические параметры локации, где происходит съемка, сохранять как метаданные информацию о погодных условиях, расположении камеры и GPS-координатах. Уже сейчас несколько технологий, необходимых для камеры будущего, находятся в процессе разработки, тестирования и запуска на краудфандинговой платформе Kickstarter, а также в лабораториях Sony, Nikon, Canon, Panasonic, Red Digital и других.

Например, дроны облетают локации и создают их 3D-версии. С полученной 3D-локацией работает команда специалистов по визуальным эффектам. Можно запрограммировать дрон даже в помещении, чтобы он облетел площадку по определенному маршруту и сделал захват 3D-координат всех объектов для их воссоздания. Программа сканирует даже поверхность предметов — для воспроизведения, например, столов, стульев и ковров. Аппараты светового зондирования — отдельные инструменты для записи HDRI-образцов света[26], но то же самое можно сделать с помощью дронов или портативного зонда, размещенного на земле. Еще раз напомню: это обыкновенная процедура для создания визуальных эффектов, которая сегодня осуществляется при помощи специализированной аппаратуры, но скоро будет встроена в камеру.

Значительная часть нашей планеты отснята с помощью спутников, фото доступны в Географической информационной системе (ГИС). Так же как видео и звук, пространственные координаты и другая информация превращаются в нули и единицы, которые можно использовать вместе с информацией из GPS и загружать в программы для работы с компьютерной анимацией. Данные площадки, а также информация, записанная дроном для будущей камеры, будут использоваться для создания 3D-реконструкции съемочной площадки или наружной локации. Модель, построенная на основе этих данных, можно будет встроить обратно в отснятый материал.

Ее достоинство в том, что сцену можно будет по-другому осветить во время постпродакшна. В прошлом цветовую гамму видеопленки корректировали после съемки. Цифровой интермедиэйт[27] (англ. digital intermediate, DI) позволяет управлять процессом цветокоррекции, но пространственную перезаливку света с ее помощью осуществить невозможно. Однако со всей перечисленной аппаратурой для захвата данных постоператорский период станет цветокоррекцией будущего — мы сможем почти целиком контролировать изображения благодаря 3D-данным. Бо́льшая часть того, что я описал, доступна уже сейчас, но только с применением различной аппаратуры, а скоро переместится в камеру, важнейшее ядро данных художественного фильма. В случае анимационной и виртуальной продукции ту же цель будет выполнять софт для работы с 3D-анимацией.

В 2012 году на рынок вышла компания Lytro с камерой светового поля[28], которая не только записывает световые параметры, но и фиксирует векторное поле световых лучей. Это позволяет изменять глубину резкости после съемки изображения. Lytro восприимчива к глубине, поэтому для создания спецэффектов не понадобится хромакей[29] — объекты, расположенные на переднем плане, требующие изоляции, воспринимаются на глубине, отличной от той, на которой находятся объекты заднего плана. Сейчас еще невозможно заменить существующие камеры, но перечисленные примеры демонстрируют, как без пленки или даже обычного цифрового сенсора можно получить бесконечные возможности для манипуляций с образами.

Закончу эту главу детализированным примером визуализации — раскадровкой фильма «Империя солнца» (рис. 4.8). Это продолжение панелей, созданных продакшн-иллюстратором Дэвидом Джонасом и представленных в предыдущей главе. В каждой панели виден талант Джонаса отражать конкретный момент действия, передавать монтажную специфику или динамику кадра. Раскадровка отчетливо

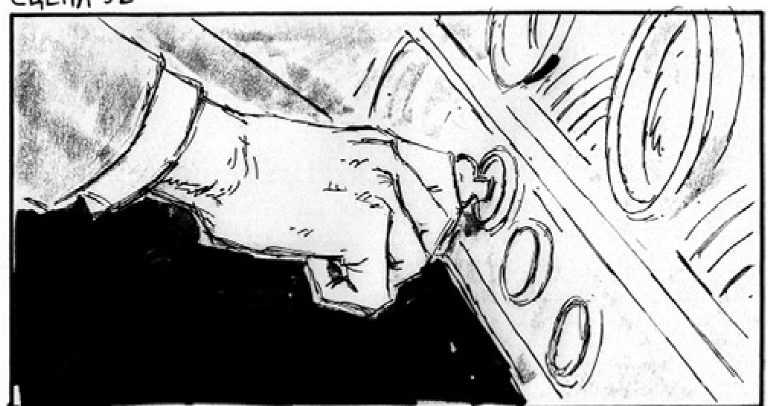
характеризует визуальный стиль Стивена Спилберга. Режиссеры, знакомые с его работами, узн*а*ют некоторые любимые приемы, например отражение лица Джима в окне автомобиля — полупрозрачный образ, через который мы видим сцену снаружи глазами Джима; простой прием совмещает в один два кадра.

СЦЕНА 51



ОБЩИЙ ПЛАН С НИЖНЕГО РАКУРСА НА УЛИЦЕ: ЯНГ ТОРОПИТ ДЖИМА И ЕГО РОДИТЕЛЕЙ, ЧТОБЫ ОНИ СЕЛИ В «ПАККАРД» (СКЛЕЙКА)

СЦЕНА 52



ВНУТРИ «ПАККАРДА» — КАМЕРА НА КЛЮЧЕ ЗАЖИГАНИЯ — ЯНГ ПОВОРАЧИВАЕТ КЛЮЧ, МОТОР ЗАВОДИТСЯ (СКЛЕЙКА)

СЦЕНА 52А



НАТ. «ПАККАРДА» — СЪЕМКА ОКНА — ДЖИМ ВЫГЛЯДЫВАЕТ НАРУЖУ И ВИДИТ, КАК МИМО ПРОПЛЫВАЮТ ТОЛПЫ — ИХ ОТРАЖЕНИЕ НА СТЕКЛЕ

Рис. 4.8

Раскадровка Дэвида Джонаса для фильма «Империя солнца»

СЦЕНА 52А ПРОДОЛЖЕНИЕ



МАШИНА ВЫЕЗЖАЕТ ИЗ КАДРА (СКЛЕЙКА)

СЦЕНА 52Б



ИНТ. МАШИНА — МАТЬ ДЖИМА: «ЧТО НАМ ДЕЛАТЬ?» ОТЕЦ ДЖИМА: «МОЖЕТ, СУМЕЕМ СЕСТЬ В ЛОДКУ… ПРОСТИТЕ МЕНЯ… МАКС БЫЛ ПРАВ» (СКЛЕЙКА)

СЦЕНА 52В



НАТ. СЪЕМКА «ПАККАРДА», ПОЛЗУЩЕГО СКВОЗЬ ТОЛПУ (СКЛЕЙКА)

Рис. 4.8 (продолжение)
Раскадровка Дэвида Джонаса для фильма «Империя солнца»

СЦЕНА 52Г





НАТ. ЗАДНЕЕ ОКНО — ДЖИМ ВЫГЛЯДЫВАЕТ...

Б



МАШИНА ОТЪЕЗЖАЕТ ОТ КАМЕРЫ, ЗА НЕЙ СЛЕДУЕТ ЕЩЕ ОДИН АВТОМОБИЛЬ (СКЛЕЙКА)

СЦЕНА 53

А



МАШИНА, СЛЕДУЮЩАЯ ЗА «ПАККАРДОМ», ПРОЕЗЖАЕТ ПОД КАМЕРОЙ, ОКРУЖЕННАЯ ТОЛПОЙ, ГРУППА ЯПОНСКИХ МОРПЕХОВ ВЫХОДИТ ИЗ-ЗА УГЛА, ЗА НИМИ ЕДЕТ ТАНК...

Рис. 4.8 (продолжение)
Раскадровка Дэвида Джонаса для фильма «Империя солнца»

Б



...А ЗА НИМ СЛЕДУЮТ ДВА ТАНКА И ДВЕ БРОНИРОВАННЫЕ МАШИНЫ (СКЛЕЙКА)



А



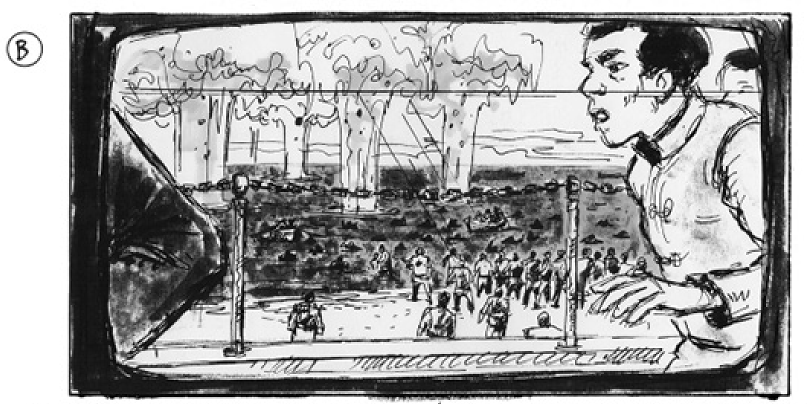
КРУПНЫЙ ПЛАН НА ЛИЦЕ НЕРВНО ПОТЕЮЩЕГО ОТЦА — ОН СЛЫШИТ СТУК В ОКНО — КАМЕРА БЫСТРО ПАНОРАМИРУЕТ НА...

Б



...АНГЛИЧАНИНА В ОКНЕ: «ЛЮДИ НА ВОДЕ... БРИТАНЦЫ...»

Рис. 4.8 (продолжение)
Раскадровка Дэвида Джонаса для фильма «Империя солнца»



АНГЛИЧАНИН БЕЖИТ К РЕКЕ. В ВОДЕ НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ МУЖЧИНЫ. ИМ ПОМОГАЮТ, МНОГИЕ СТОЛПИЛИСЬ У КРАЯ ВОДЫ, СТОЯ В ГРЯЗИ. СНАРЯДЫ ПАДАЮТ В ВОДУ, ВЗДЫМАЮТСЯ ГЕЙЗЕРЫ



ЛИЦО ОТЦА ОТРАЖАЕТСЯ В ОКНЕ, ОН ПЫТАЕТСЯ ВЫБРАТЬСЯ ИЗ АВТОМОБИЛЯ
«ДЖЕЙМИ, ПРИСМОТРИ ЗА МАМОЙ» (СКЛЕЙКА)

СЦЕНА 54А



НАТ. «ПАККАРД» — ДВЕРЬ РАСПАХИВАЕТСЯ, ОТЕЦ ДЖИМА ВЫПРЫГИВАЕТ В ТОЛПУ И БЕЖИТ К КАМЕРЕ — КАМЕРА СОВЕРШАЕТ НАЕЗД НА...

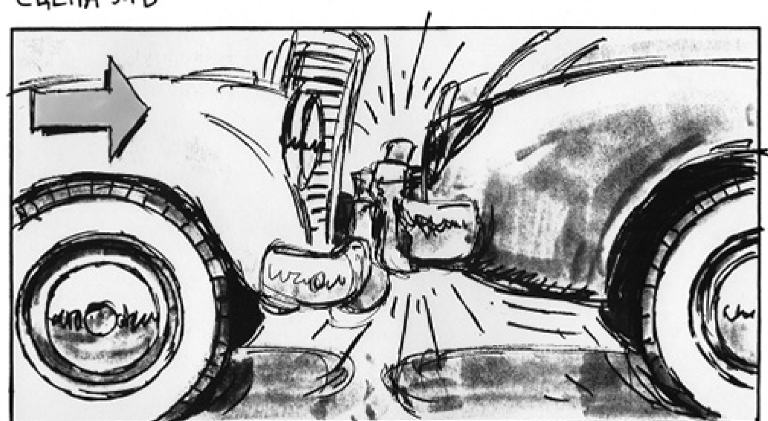
Рис. 4.8 (продолжение)
Раскадровка Дэвида Джонаса для фильма «Империя солнца»

Б



...МАМУ ДЖИМА — ОНА ПЕРЕСКАКИВАЕТ ЧЕРЕЗ СЫНА И КРИЧИТ МУЖУ: «ОСТАНЬСЯ С НАМИ!» (СКЛЕЙКА)

СЦЕНА 54Б



АВТОМОБИЛЬ ПОЗАДИ ВРЕЗАЕТСЯ В БАМПЕР «ПАККАРДА» (СКЛЕЙКА)

СЦЕНА 54В



ИНТ. ЗАДНЕЕ СИДЕНЬЕ «ПАККАРДА» — ДЖИМА И ЕГО МАТЬ ОТБРАСЫВАЕТ НА СИДЕНЬЕ (СКЛЕЙКА)

Рис. 4.8 (окончание)
Раскадровка Дэвида Джонаса для фильма «Империя солнца»

Сцена начинается через несколько секунд после сцены вторжения японцев в Шанхай, изображенной на рис. 3.33. Новая раскадровка начинается с момента, когда родители Джима покидают отель и пытаются сбежать из города на машине.

Глава 5

Циклы продакшна

В этой главе мы исследуем все стадии продакшна и узнаем, каким образом в новом столетии режиссер может разработать свое видение и представить его съемочной группе. Термины «превиз» и «аниматик» будут здесь использоваться примерно в одном и том же значении — процесс препродакшна анимационного фильма (он до сих пор остается самой скрупулезной работой в кинематографической среде).

Ниже в списке перечислены этапы продакшна художественного фильма. Этот процесс занимает в Голливуде от восьми до восемнадцати месяцев. Написание сценария обычно завершается к моменту, когда фильм запускается в производство, но я включил его в перечень для сценаристов и режиссеров. Для них креативный процесс от замысла вплоть до готового фильма всегда основывается на сюжете. Все этапы продакшна помогают режиссеру сконцентрироваться на своих задачах:

- создание сценария;
- предварительный поиск материалов к фильму;
- визуальный анализ и написание режиссерского сценария;
- продакшн-дизайн;
- репетиции;
- съемка.

Над фильмом работают от десяти до нескольких сотен художников и специалистов; шестьдесят часов работы в неделю — не редкость. Спринт от замысла до экрана — быстрый и напряженный. Режиссер принимает тысячи решений, участвует в бесконечных обсуждениях и совещаниях. Сложно найти свободное время для творчества. Кино не для одиночек. Визуализация может стать компасом, который

поможет не сбиться с курса, если теряешь фокус из-за перегрузки многочисленными деталями.

Детализированные раскадровки полезны по многим причинам. В прошлом их главной задачей было передать команде основной режиссерский замысел. Это по-прежнему важная функция превиза, но современные цифровые технологии превращают раскадровки в нечто большее — теперь это репетиция фильма.

Поскольку многие режиссеры сегодня свободно владеют графическими программами, они создают визуальные презентации еще до того, как фильму дан зеленый свет. Такие презентации могут выполнять роль визуального питча[30] для инвесторов задолго до старта продакшна. Но даже если режиссер самостоятельно сделал для фильма питч, во время съемок лучше воспользоваться услугами компании по производству превиза или собрать команду.

Проведу небольшой экскурс в анимационный дизайн, поскольку это золотой стандарт визуализации. Как было сказано выше, Уолт Дисней разработал и структурировал современный раскадровочный процесс, но он был далеко не первым, кто прибегнул к раскадровкам или использованию концепт-артов. Методология Диснея ныне применяется на всех анимационных студиях, на студиях по разработке визуальных эффектов, а также при создании большинства мейнстримных блокбастеров.

Основная задача аниматика — показать публике презентацию, которая выглядит и звучит как будущий фильм, но до его премьеры. На презентацию приглашают целевую группу. Чтобы зафиксировать мнения ее участников, используют опросники. Опросники собирают и анализируют, после чего сцены, не получившие ожидаемой реакции, отправляют на доработку. Мультипликатор Джон Дэвис, режиссер и сценарист мультсериала «Джимми Нейтрон: мальчик-гений» студии Nickelodeon, считает, что достаточно просто понаблюдать за реакцией публики в зале, и все

недостатки фильма будут очевидны. Если зрителям не сидится на месте, значит, им скучно.

Некоторые режиссеры отказываются от тестовых просмотров, потому что, по их мнению, они делают фильмы уязвимыми для корпоративного вмешательства. Наверное, в этом есть доля правды, но хорошо собранный от начала до конца превиз фильма, включающий в себя диалоги, звуковые эффекты и музыку, помогает выявить его достоинства и недостатки, даже если вы показываете его только режиссеру и монтажеру.

Написание сценария

Сценарий был и остается устойчивой формой, а его формат теперь служит набором правил, специфической раскладкой страницы, которой придерживаются по всему миру. Агенты, читатели и студии требуют стандартного вида, но как только фильм получает финансирование, для эксперимента с форматом сценария, предназначенного для съемочной группы, не существует никаких ограничений.

Ниже приведен альтернативный подход к изложению сюжета — хороший пример того, как можно совместить два процесса: визуализацию и написание сценария.

Режиссер и сценарист Дэвид Бирн во вступлении, предваряющем сценарий и раскадровки фильма «Правдивые истории», писал: «На создание этого фильма меня вдохновила совместная работа с Робертом Уилсоном — он часто начинает писать пьесу, имея в голове визуальные идеи, а затем поверх них накладывает звук и диалоги. Я использовал похожий метод. Я развешивал на стенах рисунки, изображавшие события, которые могли произойти в городе. Затем снова и снова размещал их в разном порядке, пока они не начинали гладко перетекать друг в друга. Параллельно я наделил людей на рисунках ролями, позаимствовав идеи из статей в желтой прессе».

Этот индивидуальный подход обусловлен тем, что Бирн сам написал и срежиссировал «Правдивые истории». Его сценарий не создавался с целью убедить студию спродюсировать проект, поэтому Бирн мог сделать сюжет более кинематографическим, совместив в равных пропорциях визуальный и словесный материал. У фильма не традиционный по голливудским стандартам нарратив — это одновременно следствие и причина метода, с помощью которого он был создан. Ключевое слово здесь — наблюдение. Во время работы над «Правдивыми историями» Бирн искал репортажный материал и помещал его в стилизованное обрамление. Запомните: традиционный подход, при использовании которого слова предшествуют изображению, — не единственный способ написания сценария. На рис. 5.1 приводятся несколько раскадровок, с помощью которых Бирну удалось придать сценарию форму.

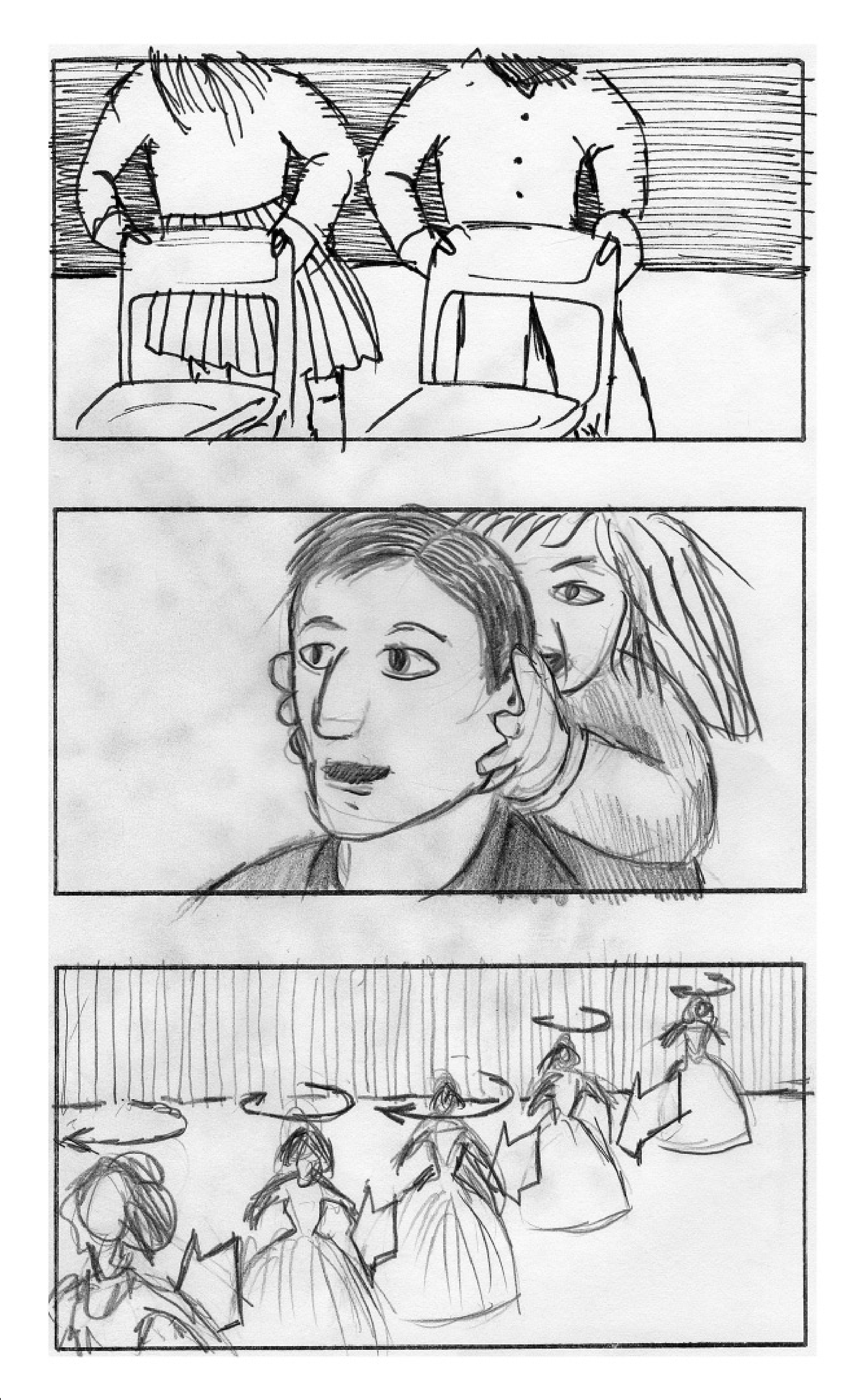


Рис. 5.1
Такие рисунки делал Дэвид Бирн, чтобы разработать сценарий фильма «Правдивые

истории»

Поиск различных материалов к фильму

Если вам когда-нибудь приходилось писать сценарий, вы наверняка делали исследования, но они, скорее всего, были связаны с сюжетом, а не с визуальной составляющей. Поиск локаций для натурной съемки — часть подготовительного процесса, независимо от того, нужно ли для создания фильма отправляться в путешествие. Делайте как можно больше фото и видео. Пробуйте выстраивать кадры. Если у вас есть ассистент, попросите его воспроизвести основное действие сцены и снимите это. Пробная съемка будет хорошим подспорьем, когда настанет время выбирать между несколькими локациями. Видео поможет и раскадровщикам. Возможно, материал даже попадет в аниматик. Здесь возникает вопрос: требуется ли присутствие главного раскадровщика на месте будущих съемок? Обычно локации посещают продюсер, художник-постановщик и режиссер. Если у оператора есть свободное время, он также может съездить на место съемок; а вот пригласить на «разведку» раскадровщика — неожиданное решение. Это вовсе не обязательно, но идея неплохая.

Есть два типа подготовки: 1) поиск информации о месте, предположительно фигурирующем в вашей картине; 2) информация, изображения, звуки для вдохновения. Изыскания первого типа (конкретные) включают поиск изображений настоящих локаций, упомянутых в сценарии: например, Большого каньона или Эйфелевой башни. Нужно найти все необходимые фотографии и изображения локаций и сохранить в папке на компьютере. Примером такого поиска для вдохновения может служить меню из забегаловки 1950-х годов, когда происходит действие вашего фильма. Само меню в фильме не появится, но оно пробуждает ощущение, которое вы хотели бы транслировать публике. Можно найти фотографии, изображающие время и место, — например, рекламу из газет того периода. Стоит показать находки

художнику-постановщику, но если вы делаете это только для себя, то тоже хорошо.

В итоге вы соберете несколько гигабайтов видео, фото, музыки и звуков. Для выбора лучших расположите их в виде коллажа в pdf-буклете или смонтируйте видеопрезентацию. Помните: от того, *как* вы презентуете изображения, зависит то, как их воспринимают зрители. Можно распечатать арты и выложить на пол или прикрепить к стене. Вы в любом случае будете перемещать изображения и создавать новые сочетания, генерирующие ассоциации. Продолжайте, и у вас появятся новые идеи. Позже художник-постановщик с командой проделают похожую работу, но режиссер ищет и отбирает те изображения, которые имеют значение именно для него. В итоге ваши находки рождают новые идеи, а конкретные поиски помогают решить проблемы, поставленные сценарием.

Предыстория

Создание начального события для сюжета фильма — отдельный этап. Поиски источников для вдохновения имеют отношение к реальному миру, предыстория — к вымышленному. Предыстория может быть частью визуальных поисков режиссера.

Писатели часто разрабатывают предыстории или биографии своих персонажей, описывают их жизнь до временного отрезка, представленного в сюжете. Полностью обрисовав характеры персонажей с богатым прошлым, писатели формируют их настоящее, предугадывая поведение героев. Фотографии, картинки из журналов, заголовки газет, открытки или копии страниц выпускного альбома позволяют написать визуальную предысторию. Детали, почерпнутые из реальной жизни, подскажут зерно и текстуру сюжета.

Давайте рассмотрим несколько способов, с помощью которых можно подготовить визуальный план фильма.

Визуальный скетчбук

Создание скетчбука начинается с папки на рабочем столе компьютера. Копируйте в нее изображения по теме, звуки и заметки. Разместите фото на пустых страницах сценария или купите специальный блокнот. Каким бы ни был способ, цель одна — найти связи между идеями сценария и визуальным материалом, имеющим отношение к темам, локациям, историческим периодам и персонажным аркам[31], — все, что в вашем сценарии выражено прилагательными или существительными, должно в фильме превратиться в изображение.

Это стоит сделать по двум причинам. Во-первых, важно соотнести написанное в сценарии с действительно существующими феноменами реального мира: если в тексте упомянут восстановленный «Мустанг» 1967 года, нужно найти его изображение, чтобы показать художнику-постановщику. Во-вторых, скетчбук раскроет недовыясненные аспекты сценария: тему, настроение времени или места. Возможно, вам понадобятся спичечные коробки 1950-х годов, репортажи из газет времен Второй мировой войны или пейзажи американского Юга до Гражданской войны в США. Ключевая составляющая процесса заключается не в сборе конкретных вещей, а в создании настроения и, что важно, поиске мелких деталей, которые сделают воображаемое или вспоминаемое время и место правдоподобными. Например, сюжет фильма «Гражданин Кейн», каким бы чрезмерно изощренным он ни был, вращается вокруг санок «Роузбад». Санки упомянуты в сценарии, но такие визуальные метафоры обычно ищут в процессе создания скетчбука.

Консультантов, занимающихся поиском материала к фильму, нанимают теперь даже для низкобюджетных проектов, чтобы режиссер не делал всю работу, а лишь выносил финальный вердикт. Скетчбук — хороший способ собрать идеи, а также внести ясность в уже принятые визуальные решения.

Режиссерский сценарий

Сценарий бывает двух видов: литературный и режиссерский. Литературный сценарий предназначен для актеров, пытающихся понять своих персонажей. Я рекомендую книги Джудит Уэстон для режиссеров и актеров: «Режиссер и актеры»[32] и The Film Director's Intuition («Интуиция режиссера»). Это две самые подробные книги, посвященные разбору и анализу сценария, не касающиеся, однако, визуального решения. Литературный сценарий фокусируется на тексте, а режиссерский или визуальный ищет решения вне его. Но интереснее всего переключение между ними.

Приведу пример того, как драматургический анализ генерирует визуальные идеи. Допустим, действие начальной сцены вашего сценария происходит ночью на берегу моря. В конце пирса расположен маяк. Чтобы проанализировать этот факт, нужно задаться несколькими вопросами.

Описание сцены

Женщина по имени Дрей подъезжает ночью к маяку, где ее ждет мужчина. Она никогда раньше его не видела. Они встречаются, чтобы поговорить о ее муже, который много раз лгал ей о командировках. Мужчина показывает ей фотографии мужа в местах, о которых тот ей не рассказывал. Дрей понимает, что ее обманывали.

Вопросы для анализа сцены.

- Какова задача сцены?
- Чего хочет в этой сцене главная героиня?
- Что Дрей видит, когда выходит из машины?
- Что она собирается узнать?
- Что она узнает?
- Что должна узнать публика? И когда?
- Что публика должна почувствовать?

А вот ответы.

Какова задача сцены?

Показать, что Дрей готова следить за собственным мужем.

Она ему больше не доверяет.

Чего хочет в данной сцене главная героиня?
Она хочет убедиться, что ее муж не лгал ей.

Что Дрей видит, когда выходит из машины?
Она видит мужчину, которого никогда прежде не встречала. Она видит вдалеке место их встречи.

Что она собирается узнать?
Если муж соврал, у него должно было быть веское основание, и она к этому не причастна.

Что она узнает?
Она узнает, что ее брак — фальшивка. Ширма для чего-то еще.

Что должна узнать публика? *И когда*?
Публика должна узнать, что Дрей способна разоблачить своего мужа, а потому может оказаться под угрозой.

Что публика должна почувствовать?
Симпатию к Дрей, а также страх из-за того, что она может сделать.

Теперь взглянем на визуальный язык сцены, отражающий ее цели.

Вот так выглядит визуальная информация, если мы добавим ее к перечню вопросов.

Какова задача сцены?
Сцена показывает, что Дрей готова следить за собственным мужем. Она ему больше не доверяет.
Визуальная информация: женщина идет против ветра, наклоняясь вперед. Это показывает, как сильно она хочет получить информацию. Она решительно двигается навстречу мужчине.

Чего хочет в данной сцене главная героиня?

Она хочет убедиться, что муж не лгал ей.
Визуальная информация: у нее есть смартфон, и она тайно записывает разговор. Это показывает, что она не верит информатору и все еще доверяет мужу.

Что Дрей видит, когда выходит из машины?
Она видит мужчину, которого никогда прежде не встречала. Она видит вдалеке место их встречи.
Визуальная информация: долгий путь от парковки к информатору. Маленький информатор рядом с огромным маяком.

Что она собирается узнать?
Если муж соврал, у него должно было быть веское основание, и она к этому не причастна.
Визуальная информация: Дрей ищет в смартфоне диктофон, готовясь записать разговор. Она может нечаянно открыть на несколько секунд фотографии семьи.

Что она узнает?
Она узнает, что ее брак — фальшивка. Ширма для чего-то еще.
Визуальная информация: ей показывают фотографии, которые подтверждают, что ее муж ведет двойную жизнь.

Что должна узнать публика? *И когда*?
Публика должна узнать, что Дрей способна разоблачить своего мужа, а потому может оказаться под угрозой.
Визуальная информация: Дрей требует отдать ей фотографии. Это означает, что она собирается использовать их, а это приведет к конфликту.

Что публика должна почувствовать?
Симпатию к Дрей, а также страх из-за того, что она может сделать.
Визуальная информация: нужно придумать какую-то ошибку, которую Дрей совершает в общении с информатором, — это сделает ее уязвимой.

Как мы видим, визуальная составляющая не была основательно проработана, но процесс запущен.

Вот некоторые из появившихся идей: возможно, информатор маскируется — носит худи[33] и очки (да, даже ночью); Дрей оказывается в гораздо более рискованной ситуации, чем ожидала. Так усиливается напряжение сцены.

Изначально маяк в сценарии был заброшен, но, возможно, он все еще работает. Тогда прожектор на вершине маяка будет вращаться. От него будет идти луч света, панорамирующий над головой Дрей, пока она приближается к нему. Она встречает информатора, его фигура погружена в темноту, но каждые десять-пятнадцать секунд луч вновь освещает кадр на несколько мгновений. Луч, проплывающий мимо информатора, выхватывает его из темноты, а затем движется дальше. Луч становится «моментальным кадром». У режиссера появляется возможность сконцентрировать внимание Дрей в момент, когда луч высвечивает отдельные части фигуры информатора.

Здесь стоит закончить, но тот же принцип можно применить к цветовому решению сцены, размещению камеры, субъективной съемке[34], музыке и звуковым эффектам.

Режиссерский сценарий — три примера

Каждый режиссер сам вырабатывает метод работы над режиссерским сценарием перед началом съемок. Одни используют раскадровки, другие создают монтажный лист или схему с видом на локации сверху, на которой отмечены все расстановки камеры. Есть много способов превратить сценарий в сцены, и метод может меняться от проекта к проекту. Предлагаю несколько способов разработки сцены. Это лишь примеры полета фантазии, основанные на сценарии, но им не ограниченные.

Давайте применим различные методы планировки кадров для гипотетического сценария фильма под названием «Аппоматтокс», события которого основаны на капитуляции Роберта Ли перед Улиссом Грантом в здании суда в городе

Аппоматтокс по окончании Гражданской войны 9 апреля 1865 года.

Режиссер много раз читает сценарий, вносит правки, обсуждая их со сценаристом. Он понимает, как придумать решение сцены. Он делает пометки на полях сценария, где разъясняет некоторые идеи. В конце концов он переносит их в отдельные блокноты с фотографиями, скетчами и другими референсами. После этого он посещает места натурных съемок: здание суда Аппоматтокса и другие локации — и делает фотографии каждой из них. Теперь режиссер готов начать работу над покадровым планом сцен фильма.

План включает в себя описание мизансцены и крупность кадра, обоснование выбора объектива и ракурса. Например: «Общий план, снимаемый длиннофокусным объективом, сжимающим глубину пространства. Камера снимает со среднего верхнего ракурса отряды Союза, на переднем плане расположены деревья. Камера панорамирует за всадником, который въезжает в кадр справа».

Это традиционные описания визуальных параметров кадра. Однако главная задача режиссера — решить, как визуальные параметры будут определять повествование. Следующее упражнение — перефразирование обыкновенного описания кадра в драматургических терминах — хороший способ улучшить навык определения взаимосвязи между визуальными и драматургическими элементами. Четыре визуальных параметра, представленные ниже, соответствуют четырем эквивалентным повествовательным параметрам.

1. **Визуальный параметр**: где расположена камера?
   Повествовательный параметр: с чьей точки зрения мы смотрим на событие?

2. **Визуальный параметр**: какова крупность плана?
   Повествовательный параметр: с какого расстояния мы наблюдаем за действующим лицом сцены?

3. **Визуальный параметр**: каков ракурс?

Повествовательный параметр: каковы наши взаимоотношения с действующим лицом?

4. **Визуальный параметр**: мы будем делать межкадровый монтаж или внутрикадровый?
Повествовательный параметр: сопоставляем ли мы точки зрения?

Все эти вопросы так или иначе пересекаются, но, ответив на каждый из них, мы посмотрим на материал с новой стороны. Теперь попробуем разобрать эти вопросы на материале отрывков из «Аппоматтокса».

Покадровый план — первый драфт

После того как режиссер второй раз посетил локации и принял предварительные решения о продакшне, исходя из бюджета фильма, он создает реалистичный покадровый план. Сначала размещает на рабочем месте фотографии локаций и другие материалы. Затем составляет перечень изображений (не покадровый план), основанный на идеях, пришедших ему во время чтения сценария. Заметки можно делать на пронумерованных карточках с фото. На каждой карточке — по одному изображению. Это упражнение похоже на метод свободных ассоциаций: режиссер фиксирует свои чувства к персонажам, их позы, то, на что они смотрят, или то, как выглядит локация. Иногда может пригодиться личный опыт. Например, режиссер вспоминает, как потерпел поражение после драки в школе и как на него смотрели сочувствующие друзья. Он составляет описание этого потенциального кадра на карточке. Наконец, режиссер указывает конкретные идеи по кадру или композиции на миниатюрных скетчах, которые он создает сам, если умеет рисовать.

Второй драфт

Режиссер вносит конкретику. Возьмем образец сценария 1 из «Аппоматтокса» и продемонстрируем, как может работать режиссер.

> **Нат. Северный фронт у ручья Аппоматтокс — середина дня.**
> Мы позади небольшой линии обороны войск Севера. Солдаты в тишине наблюдают за движением по полю четырех всадников, машущих флагом перемирия. Один из всадников — генерал Роберт Ли. Строй медленно расступается, пропускает всадников. Солдаты поворачиваются и смотрят, как Ли съезжает по склону позади них к деревьям, обрамляющим ручей. Два солдата спускаются на пару метров по склону, чтобы взглянуть, как генерал исчезает в лесу, залитом ярким солнечным светом.

В сцене показана первая стадия капитуляции Ли перед Грантом. Линия обороны во время Гражданской войны была единственной границей между победой и поражением, поэтому момент, когда генерал Конфедерации пересекает линию обороны Союза, — великий момент. Солдаты Севера знают, что являются свидетелями исторического события — вероятно, окончания Гражданской войны.

По всей видимости, сценарная задача этой сцены — показать события от лица солдат Севера. Это решение дает ответ на первый из четырех вопросов: от чьего лица ведется повествование?

Теперь нужно ответить на второй вопрос. Вид плана — общий, средний или крупный план? Или, если воспользоваться драматургическими понятиями, с какого расстояния мы наблюдаем за действующим лицом сцены? Здесь требуется уточнение. Я предпочитаю мыслить о крупности плана в категориях расстояния. Ведь кадр — трехмерная «коробка», на одной стороне которой находится камера. И хотя мы *видим* четыре стороны кадра, мы *чувствуем* расстояние до объекта. Поскольку камера служит нашей точкой входа, крупность плана показывает нам, насколько близко мы расположены по отношению к действию или объекту. В игровом кино физическое расстояние передает *эмоциональное расстояние*.

Говоря о крупности плана, мы на самом деле говорим о нашем эмоциональном отношении к действию на экране.

Поскольку режиссер решил снять первый кадр с точки зрения солдат Союза, план или эмоциональное расстояние соотносится с эмоциональной удаленностью солдат от Роберта Ли. Он является драматургической пружиной сцены. Солдаты чувствуют сдержанное восхищение и даже сочувствие, хотя вплоть до этого момента он был их смертельным врагом. По этой причине режиссер не может выбрать план крупнее общего, когда Ли проезжает мимо. Генерал должен остаться загадкой. Публика должна напрячься, чтобы рассмотреть эмоции на его лице. Чтобы достичь этого ограничения, нужна дистанция.

Теперь режиссер думает над ракурсом. Определив точку зрения и расстояние, он знает, что камеру разместят рядом с солдатами, ждущими приближения Ли. Если камера будет снимать с нижнего ракурса, возникнут проблемы практического характера, поскольку солдаты перекроют объектив камеры. В то же время режиссер хочет передать ощущение сплоченности между мужчинами на линии обороны: все они сосредоточены на Ли и их объединяют общие мысли. Следовательно, камера должна снимать солдат как группу. Именно поэтому режиссер решает установить камеру на среднем верхнем ракурсе, возможно, на расстоянии двух метров над землей. Так в поле зрения объектива камеры не будет попадать ничего лишнего, и она одновременно сможет вместить в кадр многих солдат.

Наконец режиссер задается вопросом монтажа (межкадровый или внутрикадровый), а также вопросом того, должно ли меняться в*и*дение героев. Режиссер чувствует, что действие должно развиваться медленно: Ли появляется издалека и движется к линии обороны Севера. Кроме того, можно включить отдельные портреты солдат, передающих весть о том, что Ли приближается. Сцена торжественна, поэтому не требует спешки. Следовательно, правильно будет отснять с крана один кадр с внутрикадровым монтажом, где камера

ныряет в толпу для более приближенного осмотра солдат, а затем взмывает вверх над Ли.

Теперь нужно записать режиссерский сценарий сценария 1.

> Камера размещена над отрядами Севера на кране или кране-стрелке. Оптическая ось камеры расположена вдоль шеренги солдат, наблюдающих, как Ли приближается издалека. Камера начинает движение с нижней точки на солдат, чье внимание нацелено на приближающегося Ли. Камера следует за группой мужчин, идущих к линии обороны. Она медленно поднимается на два-три метра, Ли проезжает мимо. Панорама за Ли и другими всадниками, проезжающими мимо. «Перебивки» или дополнительные кадры: показаны мужчины, которые занимаются разными делами позади линии обороны и узнают, что Ли приближается.

Рис. 5.2 будет сопровождать заметки.

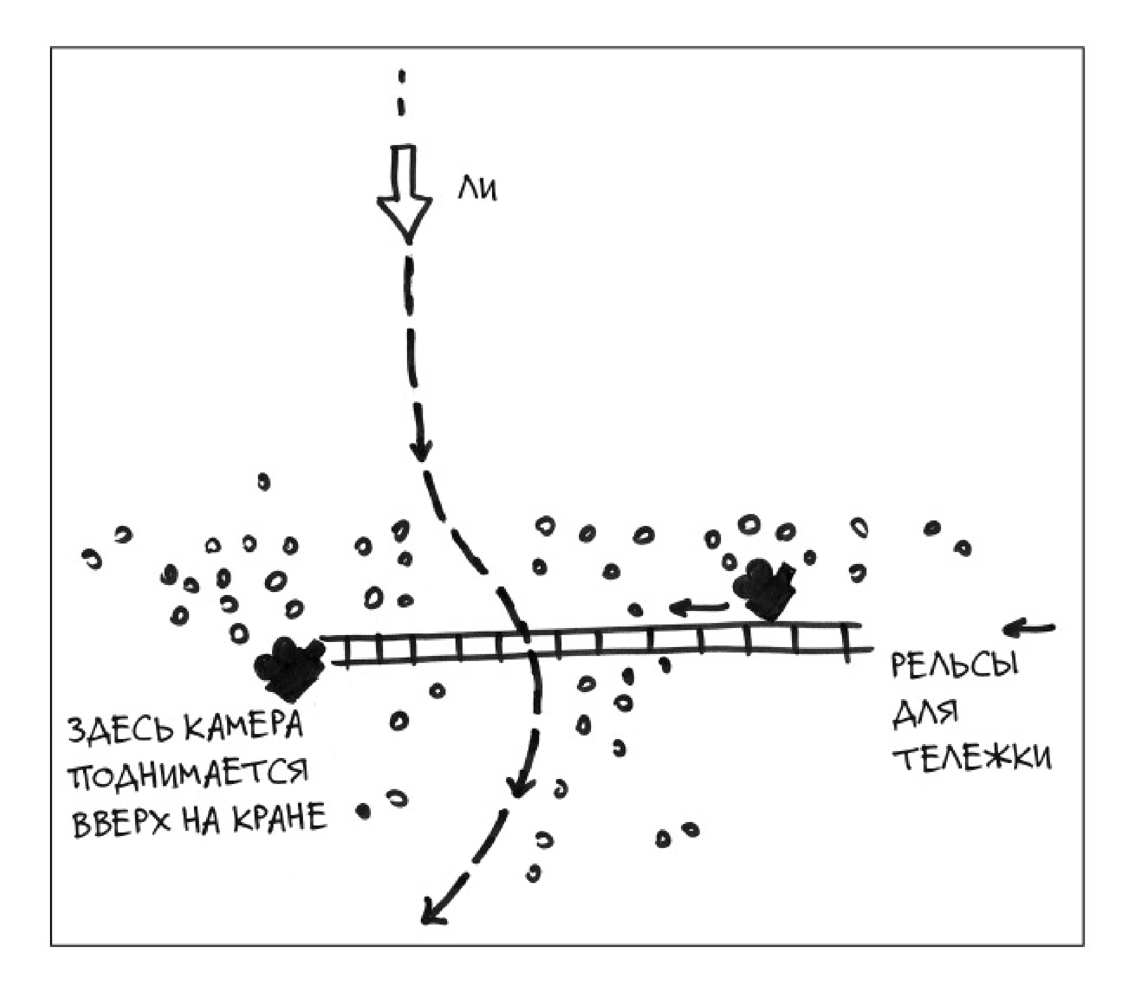


Рис. 5.2
Схема положения камеры и движения персонажа

Как видно, в случае с одним кадром схема может только очень приблизительно наметить движение камеры во время наезда, скомбинированного с вертикальным движением крана. Хореографию камеры и объекта (тайминг панорамы, положение камеры в момент, когда Ли проезжает мимо) нельзя показать без заметок. Однако схема дает возможность художнику-постановщику, оператору, продакшн-менеджеру и помощнику режиссера разместить актеров, команду и оборудование. Этот план обрисовывает все проблемы, которые должны осознавать творческая и административная команда. Это первый план съемки сцены сценария; попробуем другой.

Взяв **образец сценария 2**, режиссер переходит к другой сцене в новой локации.

> **Нат. поле — сторона Севера.**
> Мы оказываемся среди солдат Союза, находящихся на грани столкновения с мятежниками, когда объявляется часовое перемирие. Передняя линия солдат Конфедерации в серой форме разбивает лагерь на поле возле лесополосы, откуда видно солдат Севера в голубой форме, расположившихся по обеим сторонам пыльной дороги (и на ней) приблизительно в ста метрах. Мужчины с обеих сторон прекрасно друг друга видят. Один солдат Союза садится близко к камере и коротает время, тыкая штыком в муравейник.

На этот раз режиссеру не нужно анализировать сцену — только написать инструкции для камеры, основанные на действии, изложенном в сценарии. Он собирается снимать монтажно, а не использовать один кадр.

> Мятежники, снятые с нижнего ракурса, наблюдают за солдатами Союза. Камера оказывается на стороне Союза и проплывает мимо нескольких солдат. Очень близко на переднем плане молодой солдат убивает время, наблюдая за тем, как муравей заползает на штык винтовки, воткнутый в муравейник. Вылезает все больше и больше муравьев. С противоположной стороны поля один из мятежников, находящийся ближе всех к войскам Союза, смотрит на солдата с расстояния шестидесяти метров. Вполне осознавая, что делает, солдат вытаскивает штык из земли, разрушив муравейник, а затем стряхивает со штыка муравьев. В следующем кадре мы смотрим через плечо мятежника. Мятежник видит, как солдат Союза поднял винтовку, и, подхватывая игру, поднимает собственную винтовку и кладет себе на колени.
> Он смотрит на солдата Союза, пытаясь смутить его насмешкой.

На рис. 5.3 изображен один из вариантов схемы для этой сцены.

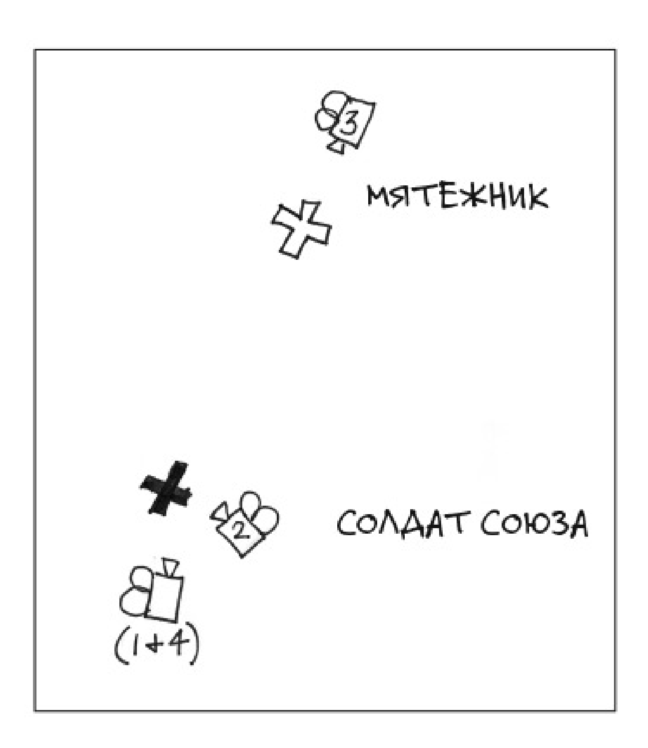


Рис. 5.3
На схеме слева вместо ракурсов используются цифры, соответствующие раскадровке, которая будет создана вслед за изначальным планом. Раскадровки приводятся на рис. 5.4 и рис. 5.5

Режиссерский сценарий:

1. Профиль солдата Союза у муравейника. Мятежник на заднем плане.
2. Крупный план муравейника и штыка.
3. «Восьмерка»[35] через плечо мятежника на солдата Союза на заднем плане.
4. Обратный кадр через плечо солдата Союза на мятежника на заднем плане.

Теперь перейдем к **образцу сценария 3** и посмотрим, как разворачивается парная сцена. На сей раз мы находимся на ферме с генералом Ли.

Инт. Гостиная — кирпичный дом на ферме — день.
Роберт Ли сидит на стуле в углу комнаты и смотрит в окно. Осознав, что

уставился в одну точку, он начинает осматривать комнату, но даже это превращается в своеобразную рекогносцировку — генерал не делает лишних движений, не проявляет эмоций, которые могли бы выдать его чувства. Его военный секретарь, молодой подполковник Чарльз Маршалл, разглядывает картину на стене и получает от генерала знак сохранять спокойствие. Время от времени Маршалл поглядывает на Ли, чтобы видеть, что тот делает, и наконец садится у камина.
В передней находится подполковник Орвилл Бэбкок из окружения Гранта. Он оставил Ли и Маршалла наедине в гостиной, вместо того чтобы начать неудобный для всех разговор. Бэбкок испытывает облегчение, видя во дворе генерала Гранта и генерала Шеридана, входящих в ворота. Бэбкок открывает дверь и впускает офицеров внутрь. Все встают.

Бэбкок
(Гранту)
— Генерал Грант!

Грант не обращает внимания на Бэбкока, все его внимание сконцентрировано на одном человеке. Он идет прямо через гостиную к Ли, который встает, чтобы его поприветствовать. Мужчины пожимают руки.

Грант
— Генерал Ли.

Грант ищет глазами стул, Ли садится на прежнее место. Грант отвлекается на секунду, когда Бэбкок впускает в комнату пятерых офицеров. Они медленно входят и занимают места в комнате, а Маршалл отходит обратно к камину. Грант подтягивает стул и садится прямо напротив Ли. Грант пытается разрядить обстановку.

Грант— Мы встречались раньше, генерал Ли. Меня дислоцировали в Нью-Мексико, и вы приходили проинспектировать наш отряд. Я навсегда запомнил, как вы выглядите, и где угодно узнал бы вас.

Ли— Да, я знаю, что встречал вас тогда, и пытался вспомнить, как вы выглядите. Но не смог вспомнить ни единой детали.

На этот раз не будем составлять полноценный покадровый план. Поскольку интерьерную сцену с диалогом и ограниченным движением гораздо проще разработать совместно с актерами, описания состоят из замечаний о персонажах и о том, как они могут появиться перед камерой. Далее следует пример заметок.

Покадровый план

1. Общий план комнаты — Ли сидит в гостиной фермерского дома. На переднем плане — подполковник Бэбкок, член окружения Гранта, сопроводивший Ли через линию обороны. Рядом с Ли стоит подполковник Маршалл, военный секретарь Ли. Бэбкок выглядывает из окна, но решает остаться в прихожей и оставить Ли наедине с Маршаллом. Бэбкок смотрит на Ли, который поправляет перчатку. Мы слышим голоса снаружи.
2. Нат. Профиль — общий план дома и двора; ракурс немного снизу. Грант входит в ворота вместе с генералом Шериданом. Он идет быстро и стряхивает пыль с потрепанной формы, пытаясь из последних сил выглядеть презентабельно, но при этом не замедляет темп.
3. Инт. Кадр гостиной. Камера за плечом Ли в задней части комнаты. Ли встал, чтобы поприветствовать Гранта. Грант входит через переднюю дверь и сразу подходит к Ли. Мужчины пожимают руки. Склейка.
4. Обратная точка Ли и Гранта в момент, когда они пожимают руки. Маршалл входит в кадр, и камера отъезжает назад. Грант ищет глазами стул, Ли садится на прежнее место, Грант подтягивает для себя стул, прежде чем Бэбкок придет к нему на выручку. Грант нервничает. Ли — образец сдержанности. Склейка.
5. Средний план входной двери. Камера на высоте пяти футов. Офицеры Союза входят тихо, как на похороны.

Все пытаются разглядеть Ли. Камера следует за ними, панорамирует за одним из офицеров на…
…средний план комнаты. Профили Ли и Гранта (акцент на Ли). Камера на высоте четырех футов. Зафиксировать камеру в этом положении на протяжении всего разговора между генералами (это мастер-план).

6. «Восьмерка» через плечо Ли.
7. «Восьмерка» через плечо Гранта.
8. Крупный план Ли.
9. Крупный план Гранта.

Как мы видим, для оформления раскадровок нет жестких правил. Пометки, схемы, перечни кадров — полезно все, что так или иначе подсказывает, что нужно снять. Самое важное — сохранять точность и краткость, но включать все важные визуальные детали. Обычно описание мизансцены и действия в кадре предваряет пронумерованные кадры. Таким образом, оператор, актеры и съемочная группа будут понимать основной план и цель мизансцены. Когда перед глазами режиссерский сценарий, монтаж и композиция сцены становятся яснее.

Подготовка раскадровки

Покадровый план, только что подготовленный режиссером, довольно точен. Теперь ему нужно превратить план в раскадровку. Можно начать с описания планов в панелях для раскадровки, но без рисунков. Так режиссер начинает думать последовательно. Даже покадровый план становится более кинематографическим — ближе к тому, что будет показано на экране, — если описание каждого кадра появляется внутри кадра. На рис. 5.4 показан пример подобного вида раскадровок для плана, который начинается на рис. 5.3.



Рис. 5.4
Эта раскадровка начинается со схемы на рис. 5.3

Затем режиссер добавляет рисунки или фото. Это могут быть миниатюрные скетчи или фотографии, сделанные на смартфон. Фигуры можно рисовать поверх фотографий. У режиссера есть запас крупных, средних и общих планов главных актеров. Он использует их в раскадровке. Он прикрепляет панели на отдельных страницах скоросшивателя, чтобы их порядок можно было свободно менять. Рис. 5.5 — пример рисунка, который режиссер делает на этом этапе.

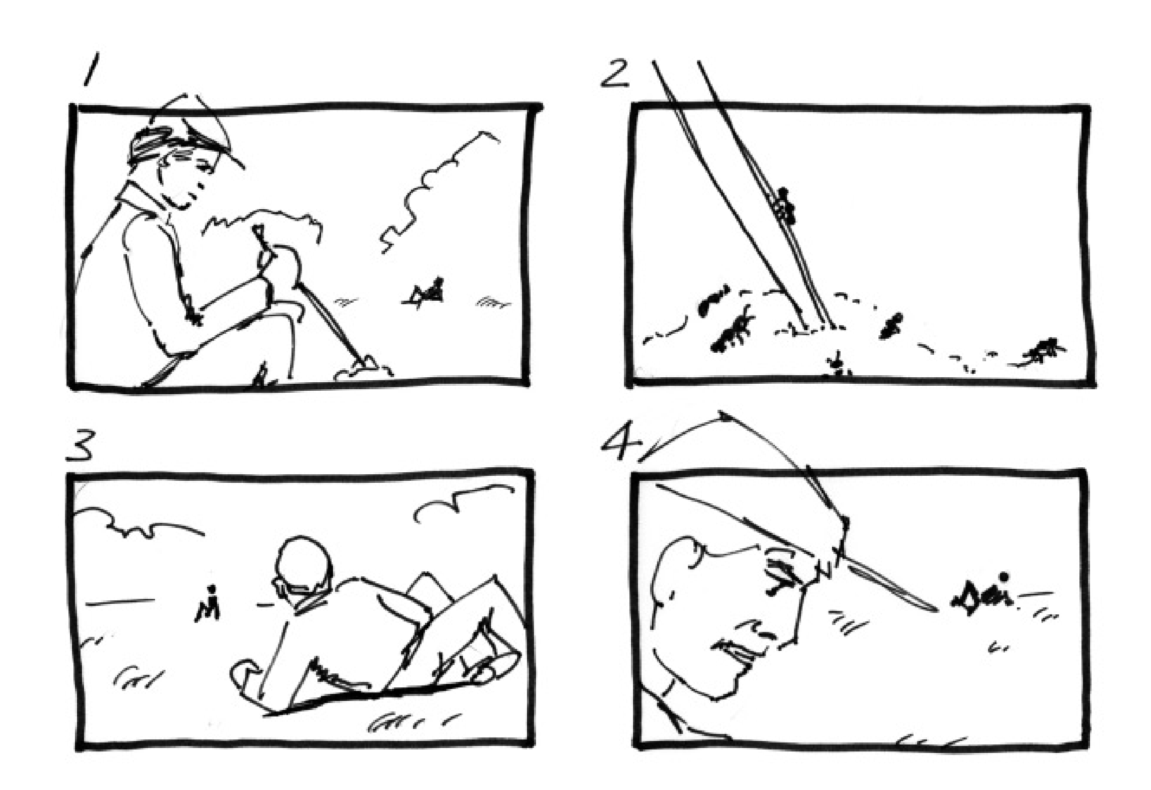


Рис. 5.5
Финальная раскадровка, результат анализа сценария

Режиссер слушает музыку, работая над раскадровкой и представляя сцену. Разная музыка рождает разные идеи. Во время репетиции режиссер может записать диалог и проигрывать его, разрабатывая сцену.

Визуальная память режиссера постепенно развивается и улучшается, особенно после работы над раскадровками нескольких фильмов. В итоге ваши навыки визуализации будут отточены. Вы сможете управляться с длинными и сложными сценами. Вы обнаружите, что ваша способность отделять зерна от плевел значительно улучшилась.

Модели и миниатюры

На съемках фильмов, подобных «Аппоматтоксу», необходимы статисты и реквизит. В съемку первой сцены нашего сценарного образца (Ли пересекает линию обороны Союза во время перемирия) вовлечены сотни статистов, облаченных в костюмы, а также лошади и специальный реквизит — повозки и пушки.

Логистика этой сцены — огромный труд, и визуализация всего, что находится за кадром, так же важна, как то, что находится внутри него. Помощник режиссера и продакшн-менеджер вправе потребовать подъездные пути, портативный генератор, кран, рельсы и другое оборудование, необходимое для постановки сцены.

Планируя первую сцену «Аппоматтокса», режиссер подбирает разные комбинации миниатюрных фигур, фотографирует каждую из них на камеру, размещенную на штативе. Или сразу моделирует локацию с массовкой солдат, лошадьми и всем реквизитом в 3D-приложении, например FrameForge или Maya. Когда пейзаж создан и залит светом нужного времени суток, режиссер может двигать камеру по сцене и выстраивать десятки ракурсов, экспортируя их в качестве изображений для раскадровки, — на все потребуется лишь несколько часов.

Продакшн-дизайн

Художественный отдел формируется на стадии препродакшна — в зависимости от жанра фильма. Цели отдела — создать декорации, реквизит и костюмы, а также интегрировать их в реальные локации, чтобы сформировать единое целое. Все это нужно сделать быстро, поэтому режиссер много времени тратит на поездки на локации и обратно в продакшн-офисы для оценки костюмов и декораций. Сегодня еще существуют продакшн-офисы с отдельными помещениями для художественных отделов, но художники и раскадровщики все чаще значительную часть работы выполняют дома.

На начальной стадии показывается весь собранный материал. На протяжении нескольких недель художник-постановщик подбирает к нему альтернативы и дополняет его. Режиссер распределяет сцены между концепт-художниками и раскадровщиками, и они приступают к работе. В течение недели проводятся встречи, на которых режиссер дает обратную связь, обсуждаются доработки и ищутся новые идеи. Вдобавок к

художественным решениям, которые сцена за сценой принимают режиссер и художник-постановщик, разрабатывается визуальный логлайн[36] — ощущение или идея, визуально выражающая основной посыл истории.

Затем несколько недель, а иногда и месяцев команда продумывает раскадровки, анализирует десятки альбомов, исследует локации. Все основные решения принимает режиссер. Он может нанять команду превизуализаторов или собрать собственную. К этому моменту у него уже должна быть сформирована основа проекта в виде подтвержденных локаций и художественных решений — это ни в коем случае не означает, что работа по этим направлениям завершена, она продолжается, но главные моменты определены. Наработки передаются команде, разрабатывающей превиз, если ее представители не присутствовали на встречах, где обсуждалась разработка сюжета.

Один из неизбежных трендов в виртуальном продакшн-дизайне — комбинация игровой технологии, виртуальных декораций и цифровых эффектов. Это естественный процесс, совмещающий фотореалистические игровые движки, работающие в реальном времени (например, Unity) с хромакеем, выделяющим предметы на переднем плане. Цифровые макеты и цифровые задники широко используются уже лет двадцать, но в последнее время в полнометражных фильмах и телевизионных проектах, где действие происходит в научно-фантастических или фэнтезийных мирах, экспериментируют со студийной съемкой с участием актеров и ставят несколько предметов реквизита на фоне синего или зеленого фона. Сегодня выходит множество фильмов, значительная часть которых была снята с помощью технологии хромакея.

У виртуальных декораций есть преимущества перед съемкой в отдаленных локациях, но они более дорогостоящие, чем кадры с использованием макета на фоне нарисованного задника. Кроме того, чтобы интегрировать в цифровые

декорации реальные предметы, нужно задействовать большую команду художников. Однако за этим будущее. Изменится время рендеринга цифровых предметов; появится множество готовых декораций и локаций за определенную плату. Процесс уже идет, но через двадцать лет технологии, используемые при съемке голливудских блокбастеров, мигрируют в масс-маркет, так как пока цены еще слишком высокие, а оборудование слишком сложное. Виртуальные декорации создаются по тому же принципу, что и настоящие, но равняется ли цифровое реальному? Ответ: лучшие VFX-студии вроде ILM или WETA, а также десятки студий поменьше из разных стран способны создавать цифровые миры, неотличимые от настоящего, для девяноста процентов лучших фильмов, где используются визуальные эффекты. Но в некоторых цифровых мирах все еще заметна искусственность.

Основная часть работы над художественным решением картины завершается к моменту, когда начинаются съемки. Бо́льшая часть фильмов снимается четыре-семь недель, за исключением картин с крупным бюджетом, но и они снимаются ненамного дольше. Художник-постановщик и художественный отдел остаются на площадке во время продакшна, потому что ситуация все время меняется — например, из-за плохой погоды нужно выбрать другую локацию. А вот команда раскадровщиков, как только начинаются съемки, уменьшается до основного костяка. Передача эстафеты от отдела продакшн-дизайна операторскому отделу совпадает с началом съемочного периода.

Пробы на камеру

Последний этап продакшн-дизайна, пробы, был распространен в прошлом, когда кино снимали на пленку. В 1930–1950-х годах все, что появлялось в фильме, должно было подвергнуться пробе, включая все сборные, арендованные или купленные объекты. Подобные пробы все еще имеют смысл, даже несмотря на то, что цифровые камеры на площадке дают немедленный

фидбэк. Актеры по-разному реагируют на различное освещение — и это лучше выяснить до того, как начнется съемка. У многих актеров есть «рабочая» сторона лица, которую они предпочитают обращать к камере. Определенная настройка света в одной и той же сцене может подходить одному актеру и ухудшать облик другого. В доцифровую эпоху пробы были гораздо сложнее, потому что пленку, на которую они снимались, нужно было проявить и напечатать. Цифровое изображение дает гораздо больше возможностей контролировать цветовое решение сцены.

И все же в пробах есть смысл, поскольку они позволяют избежать многих ошибок. Можно написать целую книгу о том, как исправлять ошибки, допущенные во время съемок. Процесс доработки включает в себя продакшн-дизайн, операторскую работу и освещение.

Репетиция

В повседневной жизни есть много странностей и разных мелких деталей, на которые мы не обращаем внимания, пока не прочитаем о них в книге или не увидим на экране, но мы всегда получаем удовольствие от того, насколько точно подмечены взятые из жизни моменты. Актеры и режиссеры подмечают такие детали, постоянно наблюдая за людьми. Но нередко стрессовая обстановка на съемках мешает проработать эти нюансы, а актер должен их прочувствовать, чтобы затем воспроизвести в своей игре. В подобных ситуациях актеры и режиссеры, как правило, выбирают очевидные художественные решения. Задача режиссера — создать такую атмосферу, в которой актер сможет нащупать свой образ и найти для него необычное решение. Именно обстановка на съемочной площадке больше, чем что-либо еще, способствует креативному построению сцен (и другим аспектам актерской игры).

К сожалению, в кино, в отличие от театра, сроки репетиций до съемочного периода очень сжатые (а иногда их нет вовсе). Большая удача — собрать весь актерский состав за две или три

недели до начала съемок. Театральные режиссеры обычно репетируют в три или четыре раза дольше.

Просмотр отрепетированных сцен

В цифровую эпоху актер и режиссер могут оценить актерскую игру сразу же после того, как она записана на съемочной площадке. Это применимо и к репетициям.

Лихорадочная скорость работы над сценарием и спешка в подготовке усложняют процесс съемок. Именно поэтому легендарный продюсер Ирвинг Талберг перед съемками фильма «Вечер в опере» внял просьбе актера Граучо Маркса и разрешил братьям Маркс опробовать все трюки из фильма на сцене перед публикой. В то время у братьев-комиков не было смартфонов, а у вас они есть. Неплохо подумать и о многокамерной съемке, если, конечно, оборудование не отвлекает или не замедляет актеров. Если режиссер использует несколько камер, актеры могут работать сплоченно, не в пример фильмам, где игру каждого актера снимают фрагментарно, отдельными крупными и средними планами.

Во время репетиции не только предварительно просматривают драматургические элементы, но и отрабатывают тонкости, связанные с ракурсами и положением камер. Если репетиции проходят в специально отведенном для этого помещении, на полу можно с помощью бумажного скотча обозначить дверные пороги и мебель, чтобы актеры примерно знали будущую планировку локации. Еще лучше, если доступен реквизит или можно найти похожую мебель. Актеров вдохновляют детали. Если действие происходит в кафе, посетите одно из них в свободное время вместе с актерами. Скорее всего, никто не будет возражать, если ваш помощник снимет пару сцен на маленькую камеру или смартфон.

Если в команде раскадровщиков есть скетчер, следует попросить его время от времени приходить на репетиции или просматривать их видеозаписи. Если репетиции проходят вне

локации, художник сможет добавить на рисунки задний план или другие необходимые детали.

Мы подошли к финальной стадии продакшна — съемкам фильма. Процесс визуализации продолжается, но к этому моменту режиссер уже отсмотрел столько версий сценария, что может импровизировать как хочет. В большинстве случаев съемка будет вестись по определенному плану, а режиссер и команда в качестве референса будут использовать раскадровку. Эд Верро, иллюстратор, делавший раскадровки для нескольких фильмов Стивена Спилберга (впоследствии он работал арт-директором), рассказал мне, что для каждого съемочного дня они готовили раскадровки в высоком разрешении. И как только кадр был отснят, от соответствующей раскадровки избавлялись.

Съемка

Занятые, востребованные операторы часто присоединяются к продакшн-группе фильма за одну-две недели до начала съемочного периода. Следовательно, оператору-постановщику придется быстро определить, что требуется для фильма, находившегося в препродакшне многие месяцы. Оператор посещает локации с режиссером, просматривает раскадровки, декорации, реквизит, костюмы и грим, а иногда и пробы каких-либо из этих составляющих.

Основные обязанности оператора — ставить свет на площадке, настраивать камеру, воплощать композиционные решения и перемещать камеру. Многим кажется странным, что оператор не имеет абсолютного контроля над кадром, но это задача режиссера.

В большинстве случаев оператор-постановщик и режиссер вместе просматривают фильмы или читают книги, связанные с темой картины, над которой они работают. Часто команда находит моменты, которых нужно избегать. Оператор изучает различные материалы, дизайны декораций и превиз, но на этом

этапе основные решения художественного отдела уже утверждены.

За несколько недель до съемок режиссер должен отчетливо понимать, какие элементы будут формировать историю, включая декорации, локации, основной реквизит, костюмы и грим. Операторы же импровизируют — обычно они даже не пользуются раскадровками, поскольку жесткий план сковывает их творческую свободу. В этом есть доля правды, ведь у раскадровщиков гораздо больше времени на разработку серии кадров, составляющих сцену, чем у оператора. Команда превиза может смонтировать из своих кадров последовательность со звуком, музыкой и диалогами и оттачивать ее на протяжении дней, недель или месяцев. Без раскадровок оператор-постановщик обычно работает над мизансценой и композицией в день съемки. С ним, как правило, заранее обсуждают сцены, чтобы определить, например, какая тележка понадобится для камеры. В этом случае создается примерный визуальный план, который дорабатывается на площадке. Если нет раскадровок, режиссеры и продюсеры сильнее беспокоятся о деньгах и, скорее всего, не будут рисковать. Ведь нет гарантий, что сложную сцену удастся снять без превиза или подробной раскадровки. Впрочем, ведь даже если они есть, неожиданное решение, принятое актером на площадке, может придать съемке новое направление. Здесь операторы незаменимы — они реагируют на идеи, которые актеры генерируют в ходе съемок. Мы можем сколько угодно говорить о визуальных и стилистических проблемах, но актеры — непредсказуемое ядро истории. А оператор — второй на съемочной площадке человек после режиссера.

Часть II

ЭЛЕМЕНТЫ ГОЛЛИВУДСКОГО СТИЛЯ

Глава 6

Композиция: пространственные связи

Линейка планов

Всем хорошо известно общепринятое деление планов по крупности: общий, средний и крупный. Их используют для описания сколь угодно огромных или крохотных пространств в диапазоне от Солнечной системы до игольного ушка, но когда мы слышим эти слова, то всегда знаем, каково приблизительное пространство, обрамленное кадром, потому что кадры соотносятся с объектами внутри них и пропорционально друг с другом.

Общий план Эмпайр-стейт-билдинг охватывает не только само здание, но и значительную часть Манхэттена; средний план срежет нижние этажи; крупный план покажет только одно окно. Конкретных правил, предписывающих, как использовать эти понятия, нет, и даже сами понятия меняются от раза к разу. На рис. 6.1 приведены основные виды кадрирования человеческой фигуры.

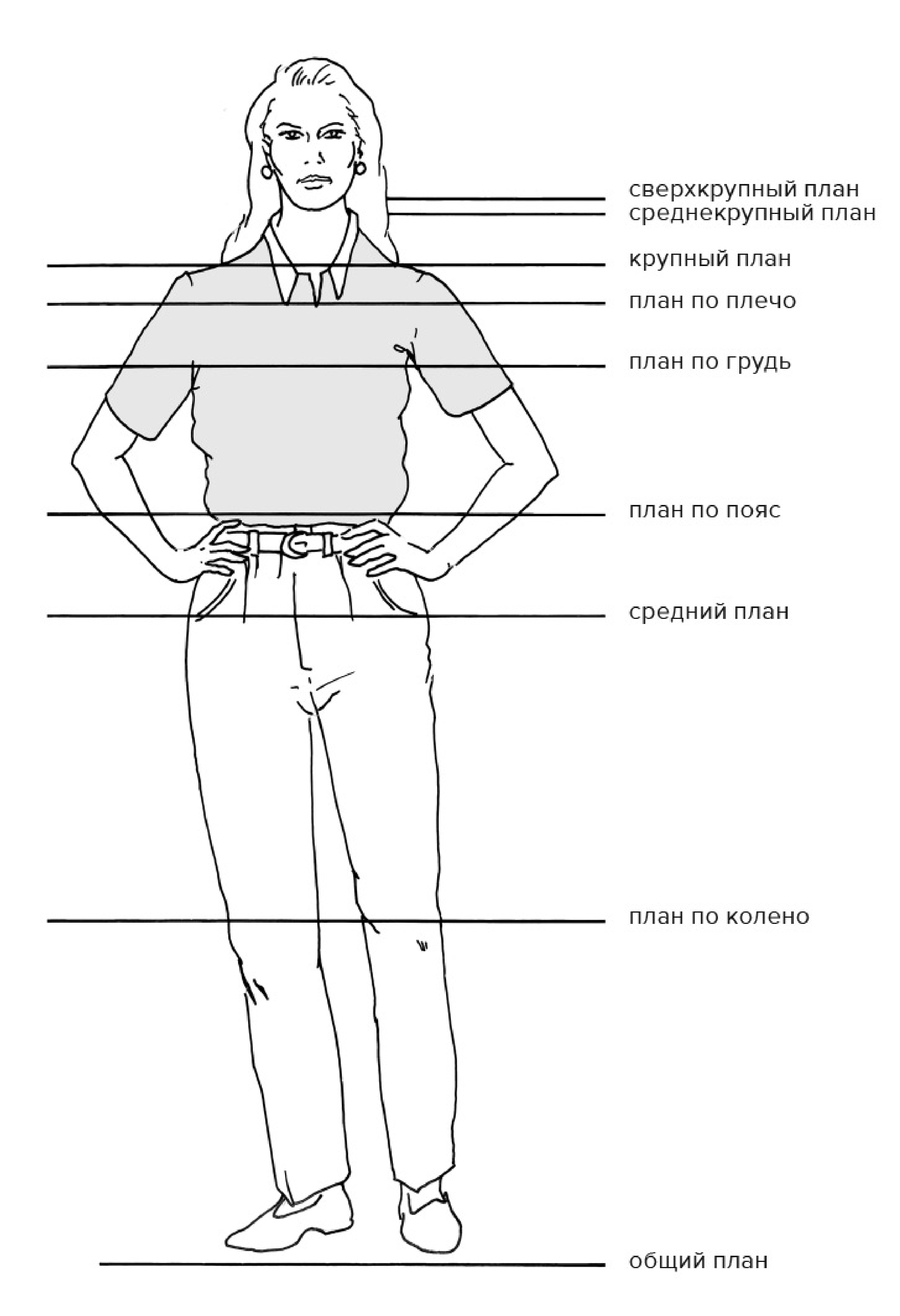


Рис. 6.1
Основные виды кадрирования человеческой фигуры

Выбирая крупность плана, режиссер должен прежде всего думать о том, сможет ли зритель идентифицировать место, объект или персонажа. Изменение крупности возможно, когда мы понимаем, что объект, изображенный на крупных, сверхкрупных, средних и других планах, является частью общего плана.

Следует учитывать, что с развитием кинематографа развивалась и теория монтажа. Первые пятьдесят лет считалось слишком радикальным переходить от общего плана к крупному без использования среднего. Голливудским монтажерам запрещали монтировать общий с крупным, чтобы не путать зрителей, ведь те могли не понять, где происходит действие крупного плана. Но сегодня, спустя несколько десятилетий, в течение которых публика впитывала голливудские штампы и смотрела телевидение, смена планов не затрудняет их восприятие.

Визуальная связь между кадрами — только часть голливудского стиля. Чаще всего их соединение подразумевает наличие подтекста и логики. Например, мы видим, как мужчина на общем плане приближается к двери. Затем следует сверхкрупный план руки, поворачивающей дверную ручку. Даже если ручка была незаметна и не привлекала внимание на общем плане, мы *знаем,* что она связана с предыдущим кадром, ведь в таком случае появляется логическая взаимосвязь. Повествовательная логика и визуальная связь между кадрами помогают сформировать ощущение непрерывности пространства. Эти два феномена — причинно-следственная связь и пространственная ориентация — составляют фундамент голливудского стиля.

В категориях общего, среднего и крупного планов можно говорить о любом предмете или локации, но чаще всего эти понятия применяют к человеческой фигуре. Именно поэтому они приобретают особое значение. Изменение крупности плана мотивировано не только логикой или визуальным распознаванием. Размер обусловлен живописными правилами

постренессансной эпохи — иначе говоря, приятной и сбалансированной композицией.

Крупный план

Крупный план приобрел популярность благодаря телевидению — там его используют, чтобы компенсировать небольшой по сравнению с кинотеатром размер экрана и приблизить зрителя к действию. Традиционным для диалогов стал крупный план и план по плечи. Продюсеры, экономящие деньги, любят кадры покрупнее, потому что их легче залить светом и соединить практически с любыми другими кадрами, что экономит бюджет. Режиссеры, перешедшие из телевидения в кино, привнесли с собой привычку использовать крупный план.

В кино важнее всего глаза. Жан-Люк Годар однажды сказал, что самый комфортный монтаж — монтаж по взгляду. Именно поэтому в кино превалируют подмигивания, беглые и пристальные взгляды, слезы, взгляды исподволь — в общем, весь набор движений, совершаемых глазами. Глаза, вероятно, самая выразительная часть человеческого лица, транслирующая без слов то, что люди выражают вербально. Взгляд может сообщить нам, что объект, находящийся за кадром, привлек внимание смотрящего, и подсказать, где он расположен. Подобно тому как фокусное расстояние объектива и ракурс позволяют установить определенные взаимоотношения между зрителем и персонажами на экране, взгляд персонажа формирует пространственные взаимоотношения в пределах сцены. Зрители особо чувствительны к взглядам персонажей, смотрящих друг на друга, — они часто замечают даже малейшие несоответствия. Телесуфлеры[37] вошли в моду в первую очередь потому, что публика с легкостью определяла, что актер смотрит на карточку с репликой, расположенную в паре дюймов от оптической оси камеры.

Крупный план может создать между нами и персонажами на экране близкие отношения, которые мы редко формируем

с кем-то, кроме друзей и семьи. Иногда близкий контакт нарушает личное пространство, форсируя уровень интимности, которого можно достичь только по взаимному согласию. Камера, однако, согласия не спрашивает, особенно если она оснащена телеобъективом. Телевизионные операторы часто вмешиваются в жизни семей в тяжелые, драматичные моменты, используя сверхкрупные планы. Зрители чувствуют себя неловко, когда смотрят сцены, от которых они, руководствуясь чувством такта, в обычной жизни отвернулись бы.

В каждой культуре у людей существуют личные границы, накладывающие ограничение на физический контакт. Есть общепринятое поведение, опирающееся на разрешенную дистанцию между людьми в различных ситуациях. Режиссер может использовать камеру для фиксирования социальной дистанции, что мы будем реагировать на ситуацию, будто события происходят в нашем собственном пространстве. Крупный план не только обнажает частное — он заставляет почувствовать, будто мы вторгаемся в личное пространство, как если бы человек на экране открылся нам. Манипулируя пространством с помощью объектива, можно добиться того, чтобы зритель полностью отстранился или эмоционально вовлекся в происходящее на экране.

На рис. 6.2 изображены восемь крупных планов на экранах с тремя различными соотношениями сторон экрана: стандарт, принятый Американской академией кинематографических искусств и наук, совпадающий с соотношением сторон кадра, использующимся в 16-миллиметровой пленке и на телевидении (1,33 : 1); широкий экран (1,85 : 1) и анаморфированный CinemaScope (2,35 : 1).

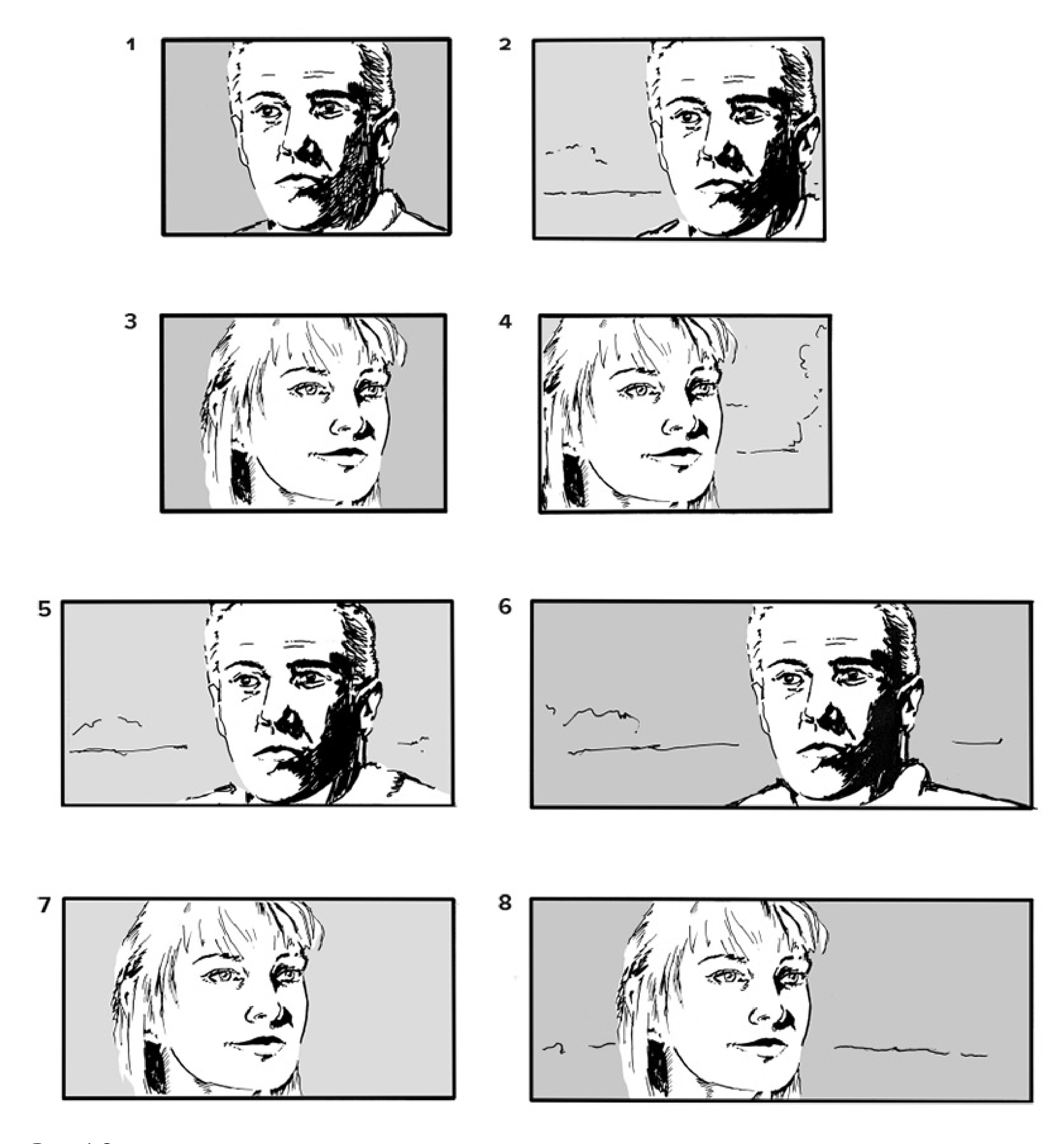


Рис. 6.2

Изображения показаны парами, как они появились бы вместе в монтаже — это обусловлено балансом или дисбалансом композиции каждого кадра в отношении предыдущего и следующего. В кадрах 1 и 3 персонажи расположены строго по центру. Если вы внимательно посмотрите на них, «прочтете» их, как если бы они были смонтированы, то заметите: между

кадрами нет ритма, потому что глаза остаются сфокусированными на центре экрана. Сравните эти кадры с кадрами 2 и 4. Здесь представлены крупные планы со смещением от центра, рождающим динамику движения глаз: сначала взгляд направлен влево, затем вправо. Эффект усиливается пропорционально ширине экрана. Это хороший пример того, как соединение кадров на монтаже показывает эффективность их композиции.

В западном искусстве предпочтение отдается портретам, где человеческое лицо слегка смещается от центра, чтобы избежать неприятной симметричности композиции. Распространенное решение — оставить «воздух» в той части экрана, куда смотрит персонаж, и больше пространства в нижней части кадра, чем в верхней. С увеличением ширины экрана все более популярным становится использование в фильмах композиции со смещенным центром. Но ни в коем случае не стоит ограничивать себя этим.

Если правила комфортного монтажа не соответствуют визуальному решению фильма, режиссеру не обязательно их придерживаться. Примеры ниже иллюстрируют обычные и неожиданные пропорции кадра.

Можно использовать форматное соотношение кадра для создания необычной портретной композиции, как показано на рис. 6.3. Разместить объект, смещенный от центра кадра, можно при любом соотношении сторон, но композиция такого кадра будет интереснее на широком экране. В последнее время под влиянием графики из печатных изданий такая композиция стала популярна в телевизионной рекламе. Оказала она влияние и на кино, которое впитывает идеи из других искусств.



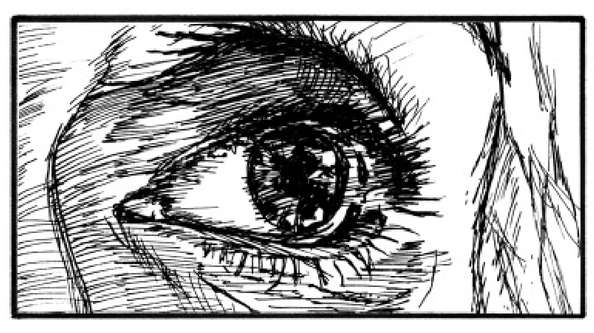
Рис. 6.3
Портретная композиция, использующая соотношение сторон кадра

Детали лица человека — глаза, рот и уши — часто снимают крупным планом, чтобы усилить драматургию сцены. Например, в кадре женщина, идущая ночью домой одна. Далее может последовать сверхкрупный план ее уха — мы слышим гулкие шаги. Похожий прием — крупный план ее глаз, обозначающий страх. Это знакомые трюки. Макропланы дают простор для творчества — стоит только начать экспериментировать. Три версии сверхкрупных и детальных планов представлены на рис. 6.4. Во всех трех случаях съемка ведется лицом к зрителю или с той стороны, откуда лучше просматриваются черты лица. Но это лишь еще одно правило, которое не должно ограничивать ваш собственный стиль. Экспериментируйте с необычными ракурсами, по-новому

размещайте персонажей, снимайте различные крупности планов. Создавайте свои портреты с помощью фактуры, освещения, бесконечно пробуйте новые варианты формы. Это не значит, что нужно отказаться от традиционных приемов. Они ни в коем случае не исчерпаны и могут быть настолько же насыщенными, поразительными и трогательными, как и экспериментальные.



1



2

3

Рис. 6.4
Основные варианты детальных планов человеческого лица

Средний план

Прежде чем телевидение популяризовало крупные и сверхкрупные планы, в кино средний план был «рабочей лошадкой» диалоговых сцен. Он совместил в себе важные качества общего и крупного планов, поэтому его по-прежнему широко используют на телевидении и в кино. Как и общий план, средний фиксирует жесты и язык тела актеров, но недостаточно крупен, чтобы показать их эмоции.

Средним планом снимаются диалоговые сцены. Классические варианты — с двумя, тремя, четырьмя или пятью персонажами. Если в кадре находится больше пяти человек, камера часто отъезжает и переходит на общий план, чтобы в кадр вошли все. В настоящее время средний план по популярности может сравниться с крупным, но только в том случае, если используется вместе с ним, а не как основной кадр сцены. Мы пропустим примеры средних планов и более подробно разберем их позднее, в практическом разделе книги.

Общий план

За последние двадцать лет общий план в качестве альтернативы среднему или крупному утратил былую популярность; теперь он преимущественно используется как заявочный[38], обозначая взаимоотношения между персонажем и локацией. Режиссеры не снимают сцену общим планом, если ее можно снять крупным или средним. Не нужно держать диалоговую сцену на общем долгом по времени плане, из-за того что он впоследствии мало используется в монтаже. Общий план заявляет сцену, а дальше нужна только череда крупных и средних планов, которые самодостаточно рассказывают историю.

Но поскольку все участники диалога часто помещаются в общий план, то в принципе нет необходимости переходить к монтажу со средними и крупными планами.

Одно из достоинств общего плана в том, что он позволяет актеру воспользоваться языком тела. Эта разновидность физического проявления эмоций практически исчезла из кинематографа после немого периода. Винить в этом вновь стоит телевидение и экономных продюсеров. Осветить и снять крупный план стоит дешевле любого другого (наиболее очевидный пример — музыкальные клипы, где фигуры во время танца редко показаны целиком в продолжительных кадрах).

С композиционной точки зрения общий план одной фигуры дает столько же возможностей для асимметричной композиции, как и крупный. Вертикальная линия фигуры идеально

вписывается в визуальное решение кадров, где акцент делается и на других изобразительных элементах (особенно если кадр — широкоформатный).

На рис. 6.5 изображены два общих плана с устойчивой композицией. Слегка смещенная от центра фигура сегодня используется настолько часто, что более «консервативное» размещение по центру обладает почти таким же мощным эффектом, как и сильно децентрализованная композиция.

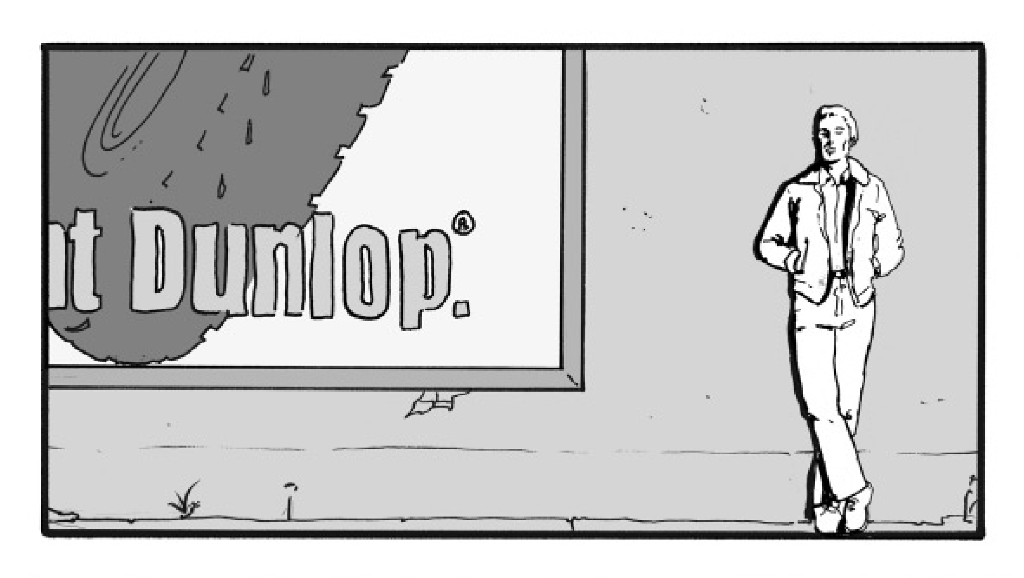




Рис. 6.5
Баланс в кадре

Ось, или линия, взаимодействия[39]

Задача этой книги — помочь режиссерам разработать решения, отвечающие их индивидуальным запросам. Многие приемы широко применяются и легко узнаваемы, но личное в*и*дение режиссера способно обойти любые системы, укоренившиеся методы, традиции или шаблоны. Теперь, когда я предупредил вас об этом, перейдем к простейшему правилу размещения камеры, которого придерживается голливудская система: съемка двух взаимодействующих объектов должна производиться по одну сторону от линии их взаимодействия.

Ось взаимодействия помогает сориентироваться зрителю в пространстве, где происходит действие. Она также важна при подготовке календарно-постановочного плана. Поскольку после того как камера меняет ракурс, сцену нужно по-новому освещать, логично сгруппировать кадры, сделанные с одной точки, и отснять их за один раз. Так не придется постоянно переставлять осветительные приборы.

Представьте, что линия взаимодействия — воображаемая линия перед камерой. Изначально она создавалась для того, чтобы взгляды двух актеров были направлены навстречу, а кадры с ними смонтированы вместе. Еще один вариант: персонажи, движущиеся через пространство кадра, в следующем кадре продолжали бы идти в том же направлении. Иначе это правило называется правилом 180 градусов (рис. 6.6). Чтобы сохранить последовательность экранного действия во время диалога за столом, голливудская система предлагает нарисовать между собеседниками воображаемую линию на уровне глаз персонажей. Как только линия определена, устанавливается рабочее 180-градусное пространство (серый полукруг). Для съемки любой сцены или последовательности кадров разрешается размещать камеру исключительно на линии этого полукруга. В результате экранное направление кадров, снятых по одну сторону линии, будет совпадать. На рис. 6.7 представлены кадры, сделанные с помощью камер А, Б и В на рис. 6.6. Позиции камеры вне серой рабочей зоны *пересекают ось взаимодействия*. Рис. 6.8 — пример того, что происходит, если мы вместе смонтируем кадры по разные

стороны линии (в данном случае — камер А и Е): мужчина смотрит на затылок женщины.

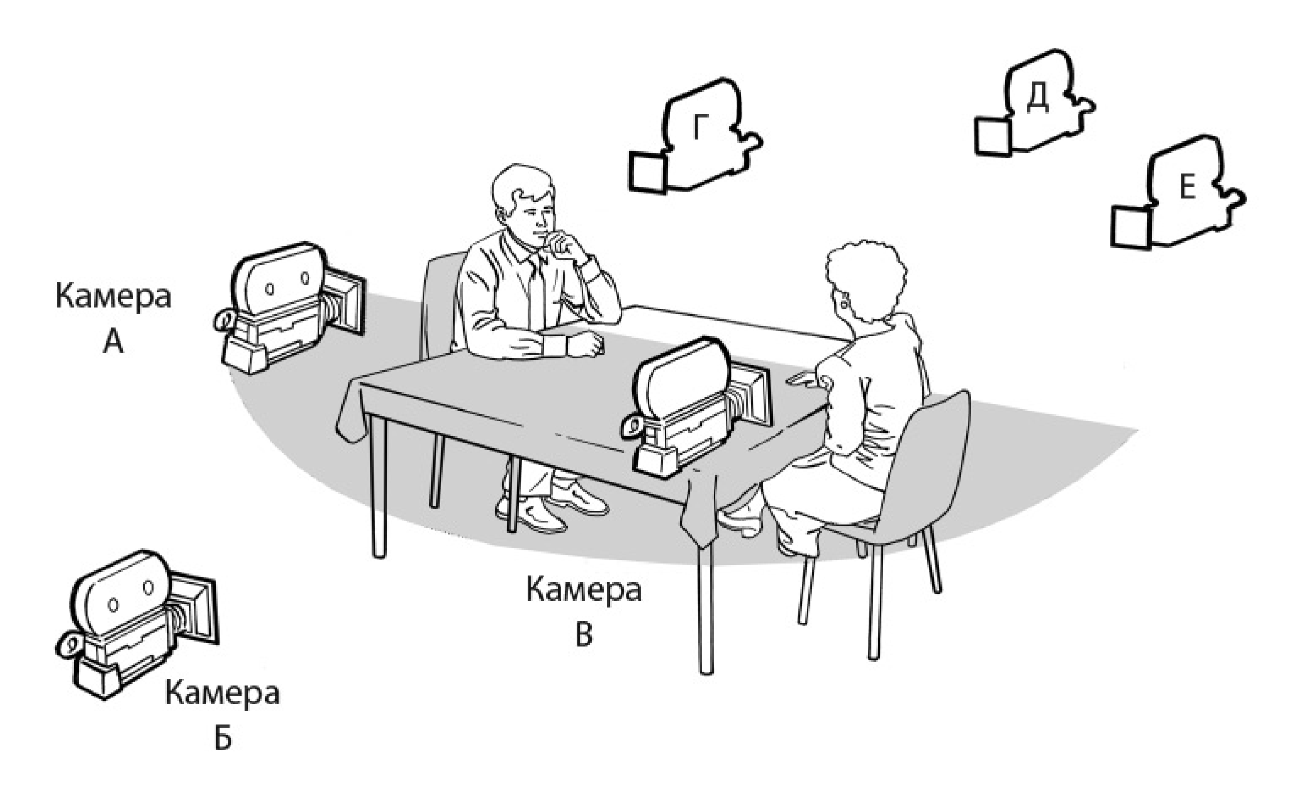


Рис. 6.6

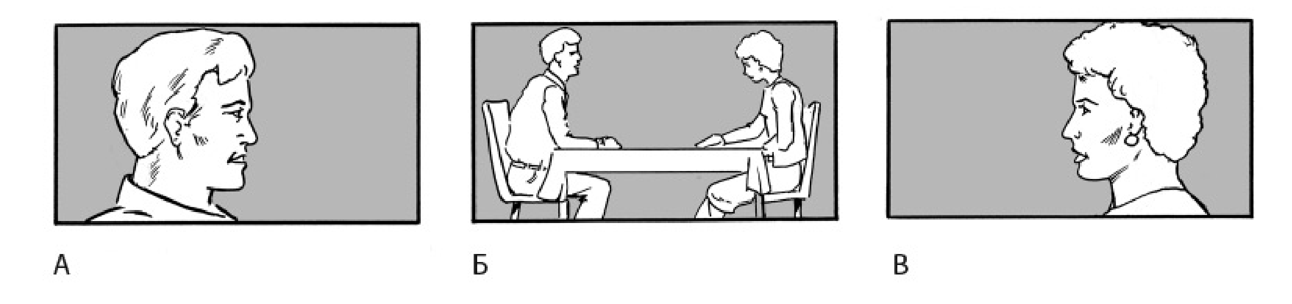


Рис. 6.7





Рис. 6.8

Одновременная съемка парной сцены на три камеры

Продолжим разговор о линии взаимодействия. Еще одно распространенное понятие — треугольная система размещения камер, в которой две камеры крупного плана стоят под одинаковым углом к своим объектам съемки. Внутри рабочего 180-градусного пространства снять, не пересекая ось взаимодействия, планы любого объекта можно с трех точек. Соединив их, мы получаем треугольник, форма и размер которого меняются в зависимости от расположения камер. Соблюдая треугольную систему, вы получаете возможность смонтировать между собой любые крупности и ракурсы планов. Ее можно использовать для любых сцен: с участием одного персонажа или экшн-сцен. Она часто применяется для съемки телепередач, идущих в прямом эфире: викторин, спортивных матчей и ситкомов. На рисунках изображены три камеры, но по треугольнику можно передвигать и одну камеру для получения разных ракурсов — так обычно делают в кино.

Треугольную систему применяют только в том случае, если не требуется сложное мизансценирование или движение камер, при котором одна камера может перегородить другую. Внутри треугольника можно получить пять базовых кадров: угловые планы одного персонажа (средние и крупные), общий план двух персонажей, планы через плечо, субъективные планы персонажей (средние или крупные) и планы в профиль.

На рис. 6.9 показаны позиции камер А и В — планы анфас двух людей, сидящих за столом. Позиция Б — план, вмещающий

их обоих. Разумеется, расположение людей в кадре может меняться, как и крупность планов на камерах А и В (от сверхкрупных до общих).

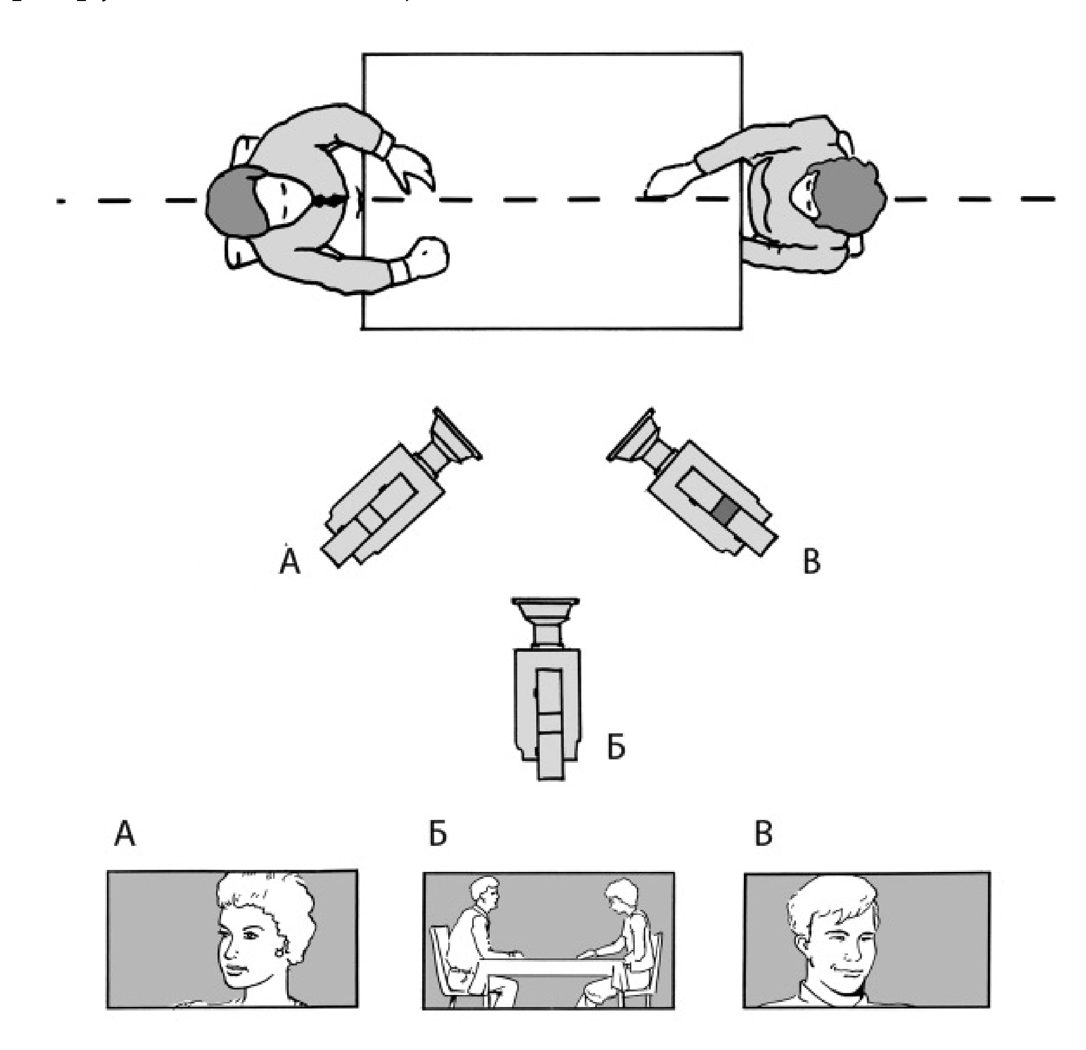
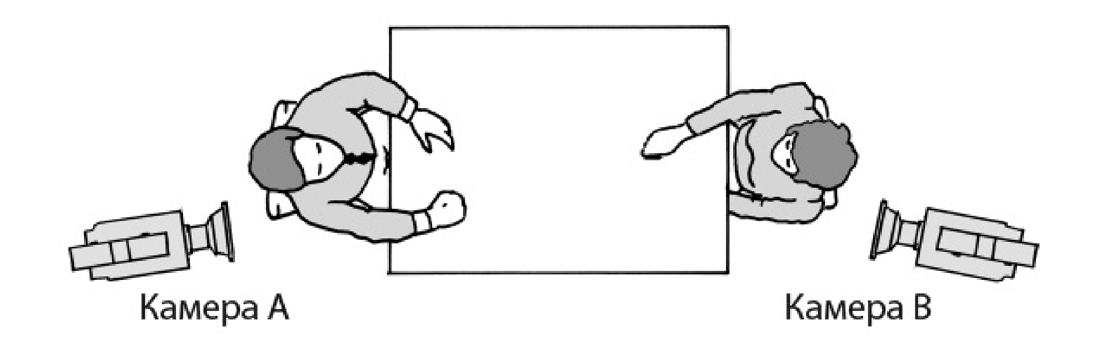


Рис. 6.9
Система из трех камер

На рис. 6.10 изображен второй треугольник для планов из-за спины. Камеры А и В находятся за спиной; камера Б всегда снимает двух человек, как и на рис. 6.9, поэтому ее нет на следующих примерах. Менять крупность плана можно только на камерах А и В.



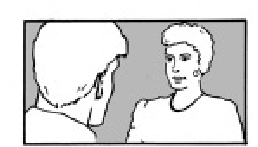




Рис. 6.10
Планы «восьмерки»

На рис. 6.11 камеры А и В помещены непосредственно на ось пересечения взглядов персонажей. Камеры А и В снимают субъективные крупные планы каждого персонажа — «фронтальную восьмерку». В данном случае актер, которого не снимают, отходит, чтобы на его место можно было поставить камеру. Это обозначено пунктиром.

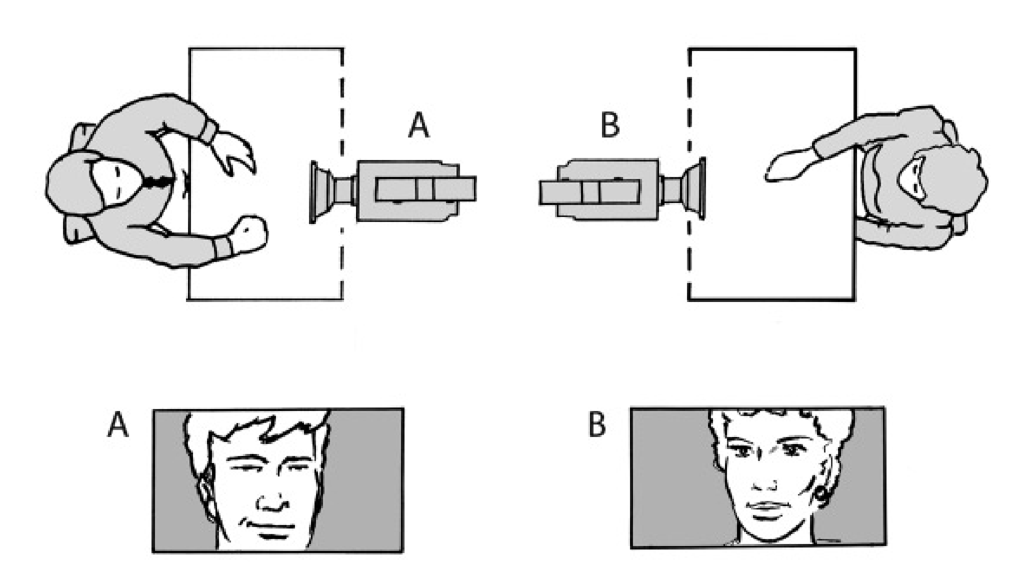


Рис. 6.11
Субъективные крупные планы или планы «фронтальной восьмерки»

На рис. 6.12 показано последнее возможное решение треугольной системы — планы в профиль, снятые на камеры A и B. Естественно, ракурс, композиция и размер плана бесконечно варьируются внутри треугольника — главное, не ставить камеру с другой стороны оси взаимодействия.

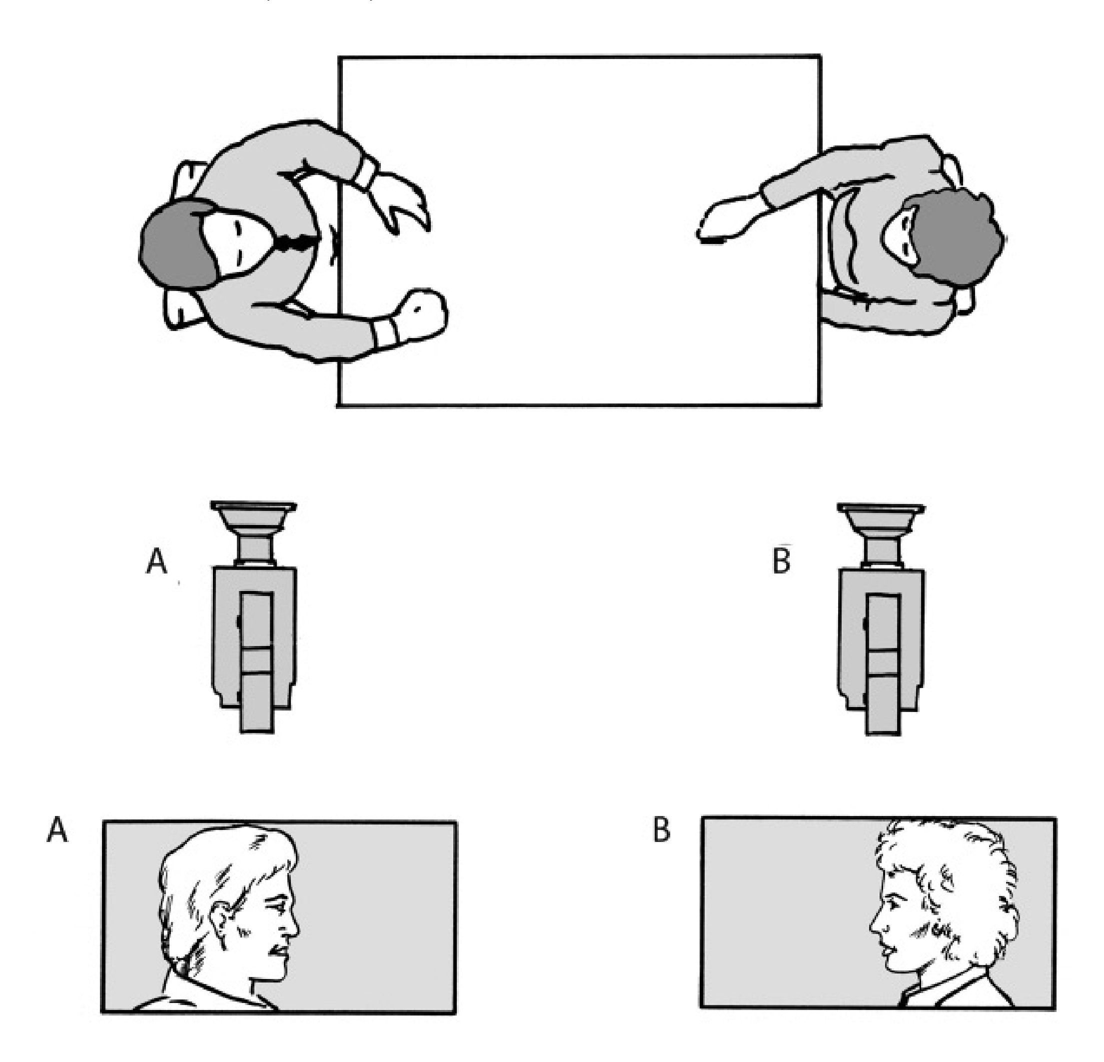


Рис. 6.12
Планы в профиль

Смена оси взаимодействия по взгляду

Камера может пересечь ось взаимодействия только в одном случае: при появлении новой оси взаимодействия. На рис. 6.13 приводится пример: прежняя линия установлена между парой, сидящей за столом; второй мужчина подходит к столу, в

то время как сидящий поворачивается к нему. Новая линия взгляда задает новую ось взаимодействия и соответствующее ей 180-градусное рабочее пространство камеры, обозначенное серым полукругом. Построение новой линии обычно совпадает с кадром человека, обращающего внимание на появившийся объект или человека внутри кадра. Камера должна отснять момент смены линий взаимодействия.



Рис. 6.13

Как только режиссер устанавливает новую линию взаимодействия, камера может свободно пересекать прежнюю линию в любом месте в пределах нового рабочего пространства, пока двое мужчин смотрят друг на друга. В этом пространстве находится и женщина. Камеру нельзя разместить в секторе X, чтобы запечатлеть женщину, хотя правило ста восьмидесяти градусов и не нарушается. В следующий раз, когда женщина появится в кадре, камера будет расположена согласно *прежней оси взаимодействия*. Это называется перестройкой кадра. Негласная мудрость такова: повторное использование линий взаимодействия и соответствующих позиций камеры необходимы для создания единого пространства. Когда устанавливается базовая монтажная последовательность (и

география кадра), можно смело возвращаться к прежней линии без указания того, что герой посмотрел в «прежнюю» сторону, поскольку у зрителя уже имеется общее представление о пространственных отношениях между актерами.

Менять линии на съемке гораздо проще, чем на бумаге. Составляя съемочный план, режиссер закрепляет кадры с определенных ракурсов — на случай, если диалог будет сниматься не по порядку. Впоследствии кадры монтируются в их драматургической последовательности. На экране изменение линии взаимодействия может показаться гораздо более сложным, чем на самом деле.

Смена оси взаимодействия вместе с движением актера

Второй способ построить новую линию взаимодействия — позволить актеру пересечь собственную линию, как на рис. 6.14. Как и прежде, ось проходит между сидящей парой; рабочее пространство камеры ближе к линии А. Первый шаг — актер встает из-за стола и переходит на новую позицию в пространстве Б, пересекая линию. Второй шаг — мужчина вновь устанавливает зрительный контакт с женщиной, и сразу возникает новая ось взаимодействия, которая аннулирует предыдущую. Вновь создается рабочее 180-градусное пространство. Единственное условие — передвижение актера должно быть показано в кадре, чтобы зритель мог переориентироваться.

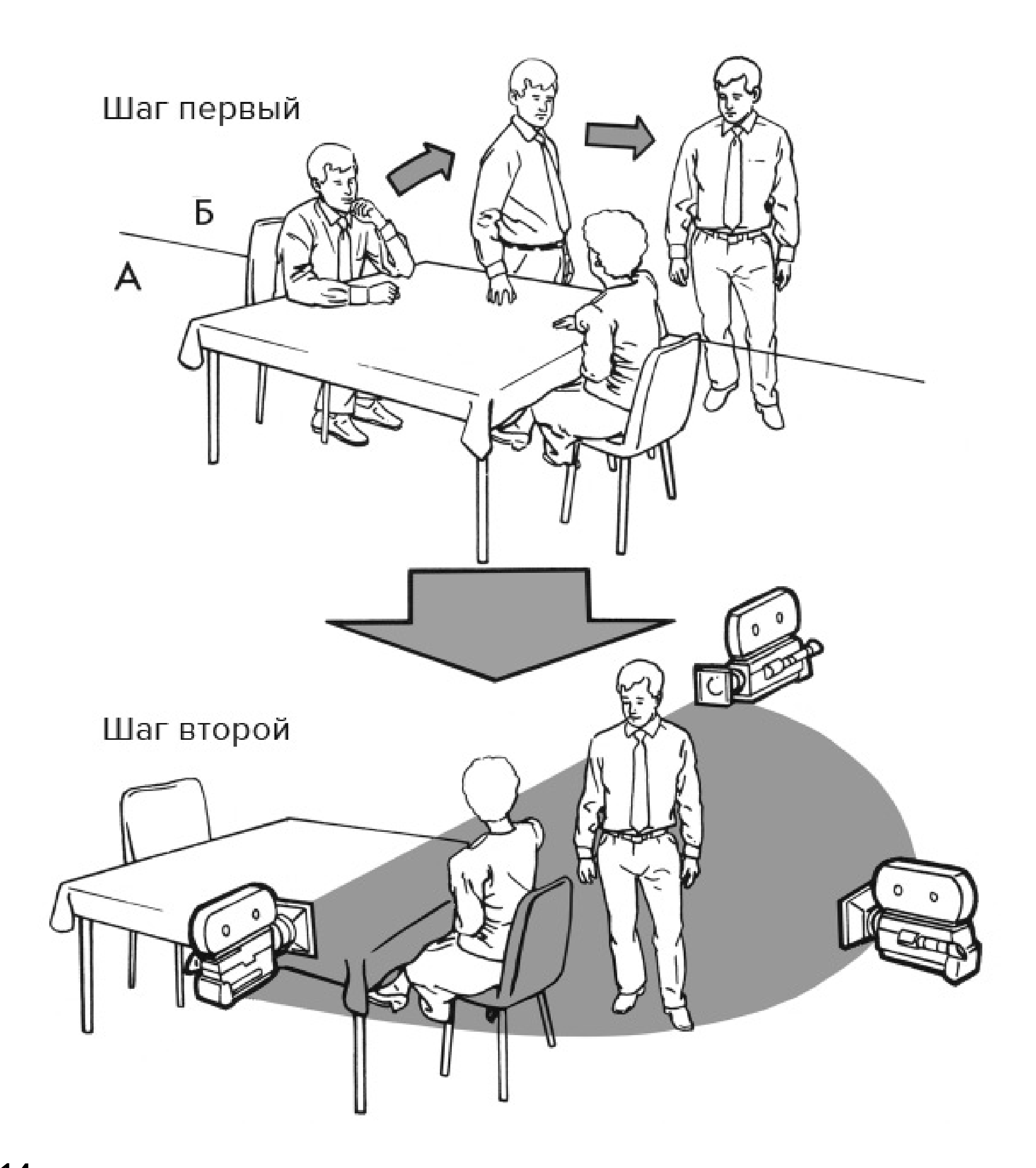


Рис. 6.14

Нужно также учесть, с какой стороны вы размещаете камеру. На рис. 6.15 представлено альтернативное положение камеры на рис. 6.14. На сей раз рабочее пространство камеры находится с обратной стороны линии.

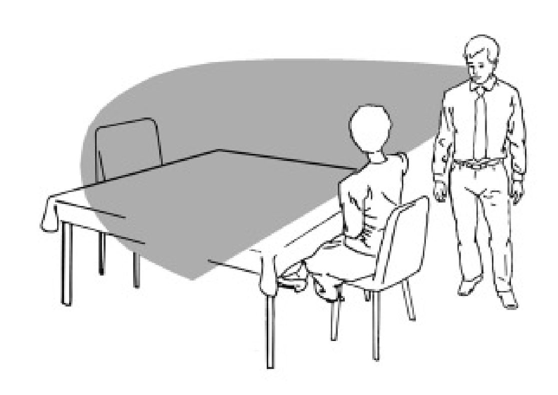
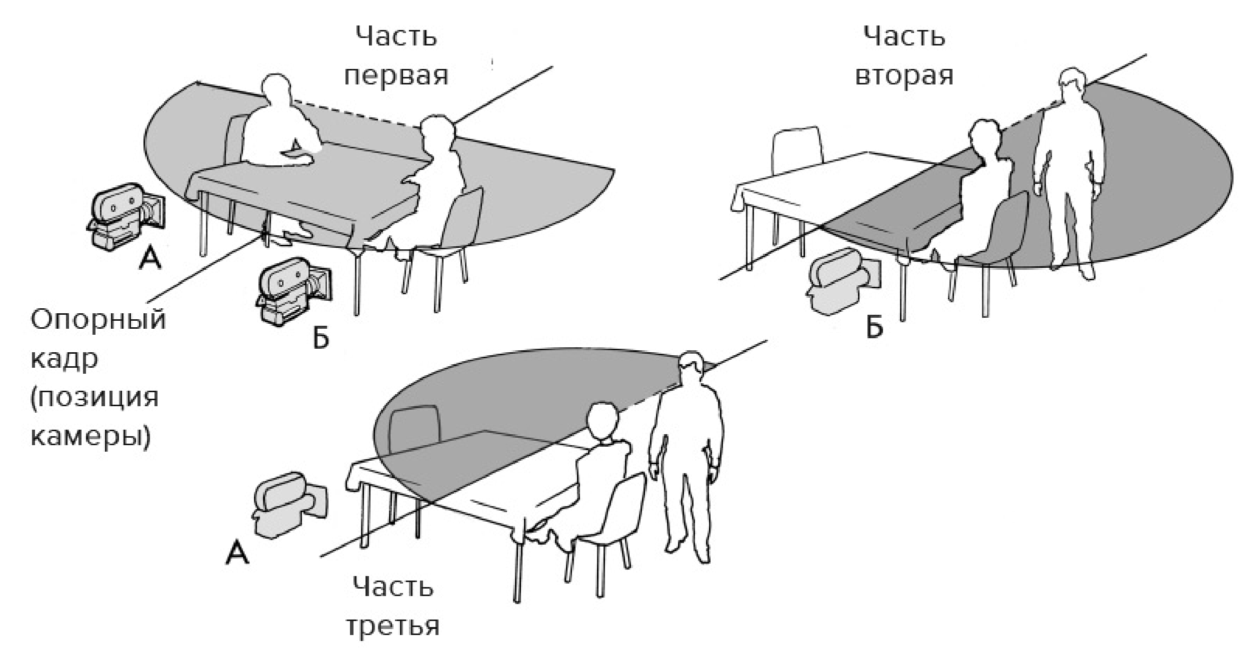


Рис. 6.15
Альтернативное рабочее пространство

Возможен любой вариант, но *новое пространство должно соотноситься с изменением взгляда героя, снятым с использованием прежней линии взаимодействия.* Это показано на рис. 6.16. В первой части изображены линия взаимодействия и соответствующее полукруглое рабочее пространство камеры. Линия, пересекающая полукруг, — новая линия взаимодействия, которая будет установлена, когда мужчина встанет и подойдет к женщине. Камеры А и Б дают разные возможности для кадра, показывающего, как мужчина занимает новую позицию. Вторая часть — полукруг, очерчивающий 180-градусное рабочее пространство для случая, когда позиция В используется для опорного кадра. Третья часть показывает 180-градусное рабочее пространство, при условии что позиция А будет снимать переход мужчины на новую точку.



Опорный кадр (позиция камеры)

Рис. 6.16

Как правило, при съемке диалогов, когда действие происходит за столом или в ограниченном пространстве, рабочая область камеры придерживается центра группы.

Камера пересекает линию взаимодействия

Не только актер, но и камера может пересекать линию взаимодействия: панорамировать, наезжать или взмывать на кране в новое пространство. Ось взаимодействия может пересекаться с помощью непрерывного движения камеры. На рис. 6.17 изображен один из вариантов этого приема — камера объезжает героиню (движение обозначено черным пунктиром), пересекая линию взаимодействия.

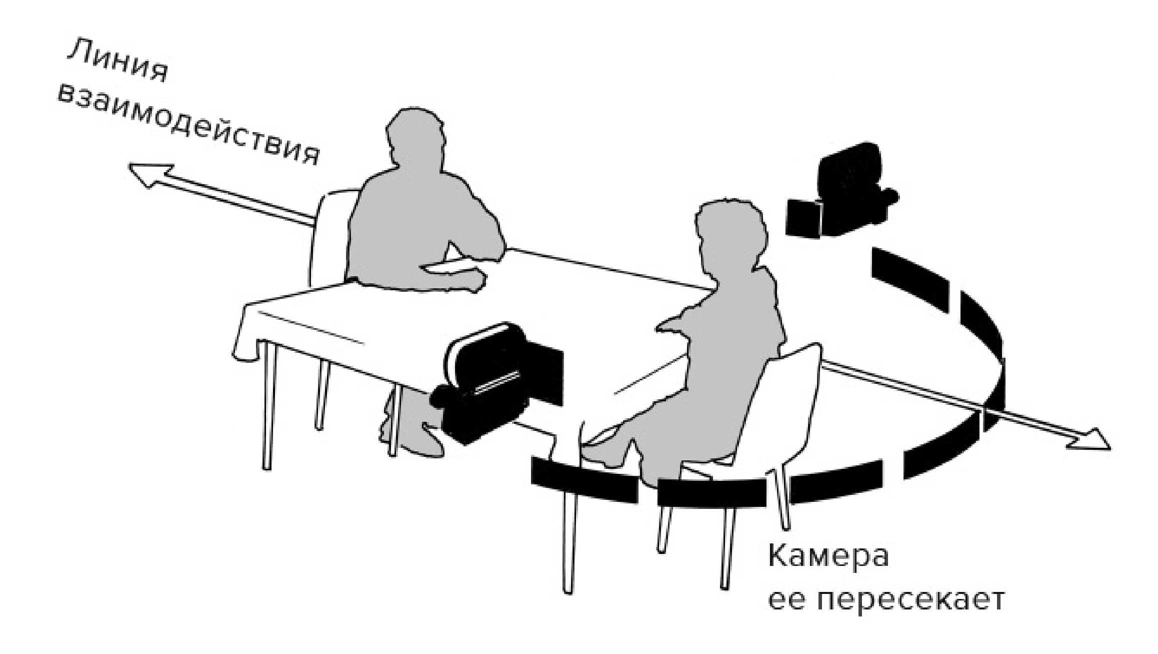


Рис. 6.17

Перебивки

Еще один способ пересечь линию и перейти к следующему фрагменту сцены — прервать ее деталью, связанной с действием, но не с географией сцены. Допустим, нам нужно установить линию взаимодействия в сцене, события которой происходят в классе. Затем нам требуется пересечь ее, но ни одна из стратегий, рассмотренных в предыдущих примерах, здесь не сработает. Тогда можно вмонтировать в сцену крупный план тетради или другой подходящей детали — «перебивку». Такая «перебивка» служит той же цели, что и смена оси по взгляду. Перебивка обычно используется во время монтажного процесса, когда возникают проблемы с континьюити[40].

Линия взаимодействия движущихся предметов и стремительно развивающихся событий

На мой взгляд, ось взаимодействия особенно нужна для съемок диалогов в групповых сценах[41]. А монтаж по направлению движения — важнейший фактор, необходимый для понимания

взаимоотношений между быстро движущимися объектами — например, автомобилями во время погони. Но на деле беспрекословное следование линии взаимодействия может мешать нестандартным монтажным приемам.

Во-первых, линейный монтаж — не единственный способ организации кадров: другие виды монтажа, например ритмический или аналитический, противоречат строгой линейности и тем не менее предоставляют удачные решения творческих задач. Во-вторых, современные зрители настолько натренированы, что без труда воспринимают нетрадиционные монтажные решения. Учтите, что более динамичного действия в некоторых сценах можно достичь, пересекая линию взаимодействия и используя некомфортный монтаж. Поскольку мы продолжаем изучать линию взаимодействия, просто запомните, что есть различные способы монтажа, которые мы рассмотрим позже.

Экшн-сцены

В экшн-сценах зачастую нет линии взгляда, по которой можно было бы сформировать линию взаимодействия, поэтому последняя соответствует основным перемещениям объекта в кадре. Если одна машина преследует другую, линия действия соответствует направлению движения, как показано на рис. 6.18. Если два автомобиля мчатся параллельно друг другу, между ними можно установить *дополнительную* линию взаимодействия. Я называю ее *предполагаемой линией взгляда*, потому что даже когда водители не видны в кадре, машины замещают людей, сидящих внутри, и их линию взгляда. Это применимо к автомобилям, катерам, самолетам и другим средствам передвижения. Обе линии продемонстрированы на рис. 6.19. Кадры, снятые по обе стороны линии движения (позиции А, В и Б, Г), если их смонтировать вместе, будут создавать ощущение столкновения, а не погони, что можно увидеть на представленных ниже раскадровках. Съемка по предполагаемой линии взгляда на этой схеме ненадолго

изменит направление движения. Во всех остальных случаях монтаж по направлению движения — незыблемое правило комфортного монтажа. На первый взгляд, правило ста восьмидесяти градусов существует, чтобы предотвращать подобные ситуации, но на самом деле это частый монтажный прием, который задействуют даже в диалоговых сценах, где есть линия движения и предполагаемая линия взгляда.

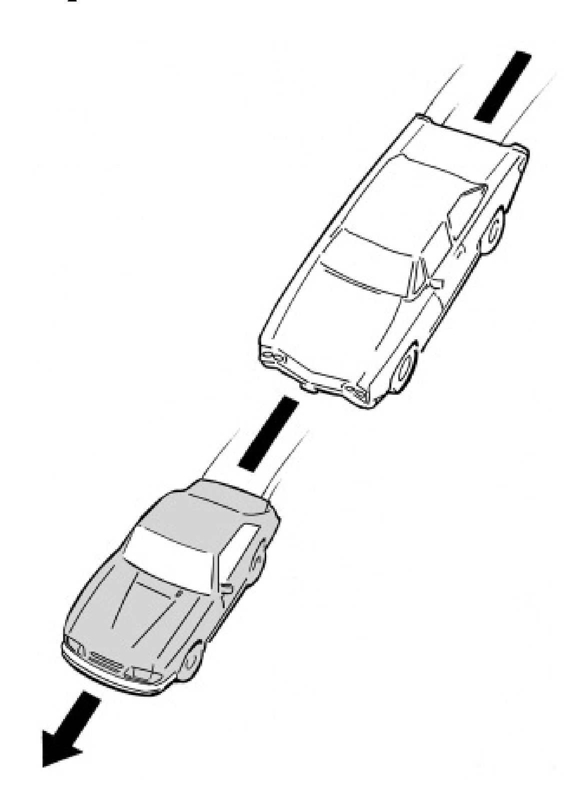


Рис. 6.18
Линия взаимодействия соответствует направлению движения

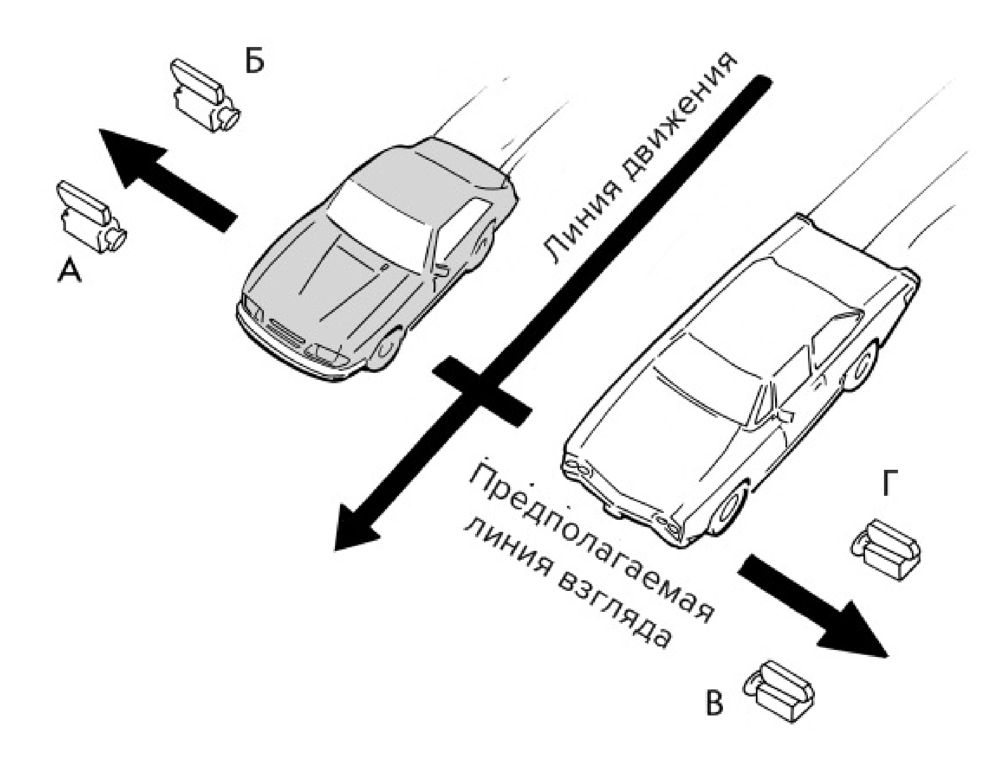
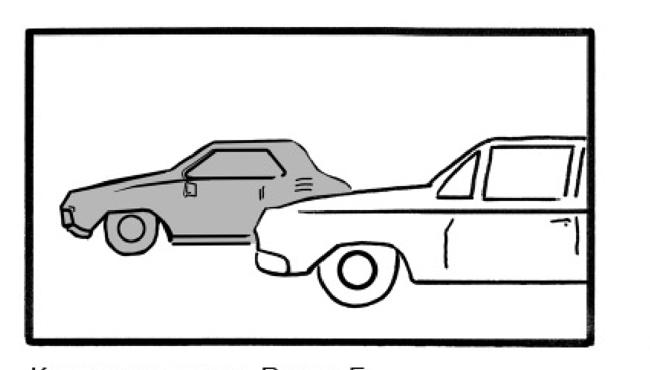
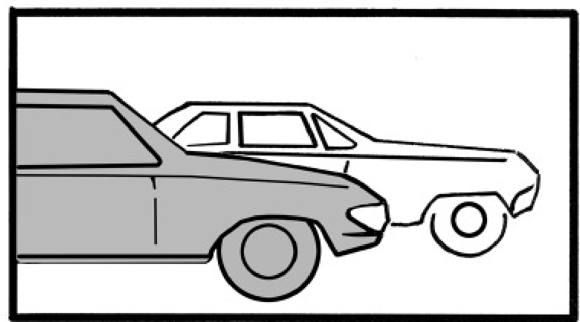


Рис. 6.19, часть 1
Две возможных линии взаимодействия







Кадр с позиции А или Б

Рис. 6.19, часть 2
Кадр с позиции В или Г

В фильме «Крестный отец — 2» есть такая сцена: молодой Вито Корлеоне едет в маленьком грузовике по оживленным улицам Нью-Йорка. Рядом с ним в машине сидит Фануччи, местный криминальный босс, они разговаривают. Используется два тревеллинга, по одному на каждую из сторон автомобиля. Они охватывают значительную часть грузовика и действия на заднем плане. Если кадры смонтировать вместе, они

образуют пару дальних планов, снятых через плечо. С каждой склейкой во время разговора задний план меняет направление. Скачкообразность склеек могла бы быть сглажена за счет увеличения крупности плана — Вито и Фануччи тогда бы заполнили кадр. Но получается, что смена кадров не доставляет неудобств и поэтому служит примером гибкости правила ста восьмидесяти градусов.

Пересечение линии взаимодействия в экшн-сценах

Способы правильного пересечения линий в сценах без диалогов — такие же, как и в проиллюстрированных диалоговых, начиная с рис. 6.13. Единственное отличие — линия взгляда заменяет центральную линию движения.

Подведем итоги: для создания новой линии действия есть три основных способа.

1. Предмет (автомобиль, лошадь, человек и так далее) прямо в кадре может пересечь линию и задать новую, изменив направление движения.
2. Камера может пересечь линию, проследовав за персонажем в новую локацию или просто переместившись по местности, чтобы внести визуальное разнообразие.
3. В кадр может войти новый герой и задать очередную центральную линию движения (как на рис. 6.13, когда в сцене появляется персонаж, устанавливающий новую линию взгляда).

Смена планов с противоположных концов съемочной оси

Чем ближе камера находится к съемочной оси, тем сложнее понять, когда планы можно менять. На рис. 6.20 позиции А и Б находятся на съемочной оси, поэтому, когда они будут смонтированы, произойдет смена экранного направления. Такого рода сцен избегали бы шестьдесят лет назад, но сегодня у публики не возникает с проблем с определением географии

сценического пространства внутри такой монтажной последовательности. Это изменение более неожиданное, чем съемка по линии, поскольку персонаж стоит в профиль. В данном примере линия взгляда совпадает с линией действия, мы получаем задние и передние планы, помогающие нам различать кадры.

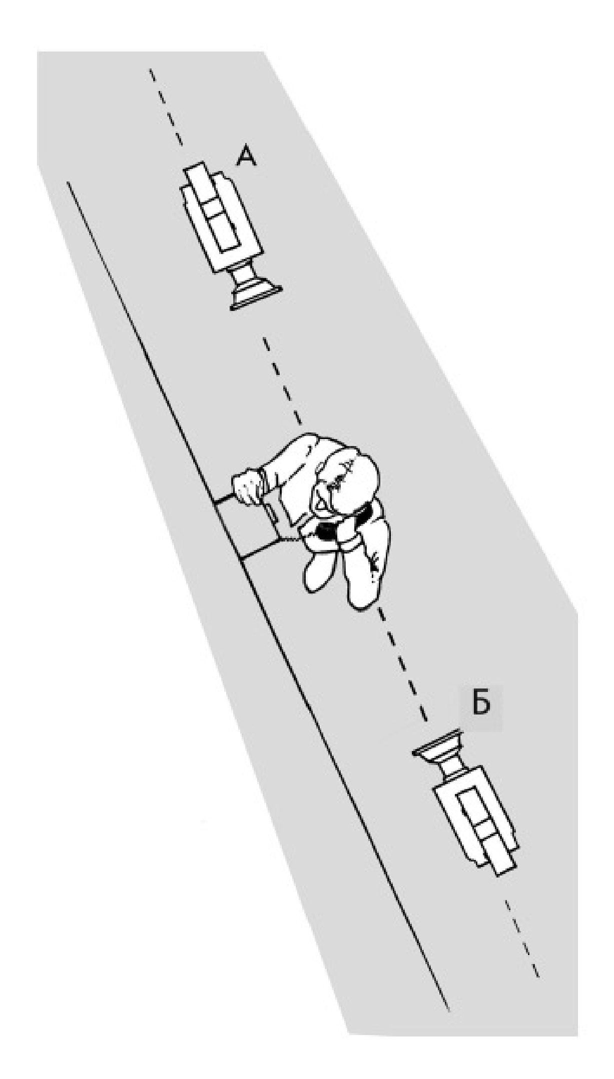


Рис. 6.20, часть 1
Линия взаимодействия. Смонтированные вместе, эти кадры, снятые на камеры А и Б, меняют экранное направление

В процессе съемки редко возникает необходимость пройтись по мизансценам и логистике, чтобы обнаружить новую линию действия. Как правило, если у режиссера есть четкое понимание кинематографической географии и сцены, и заметки о том, что

он собирается снять (и уже снял), то у него не возникнет проблем с монтажом. К тому же на большинстве площадок есть скрипт-супервайзер[42], следящий за континьюити.

Завершая главу, добавлю, что правило ста восьмидесяти градусов будет правилом, пока вы его соблюдаете. Лично я считаю, что многие его требования преувеличены. Зрители оказались куда более способными к определению пространственных отношений в кино, чем считали ранее. Режиссеры Ясудзиро Одзу, Робер Брессон, Карл Дрейер и другие разработали повествовательные техники, часто нарушающие комфортный монтаж, чтобы достигать своих целей. Взыскательного зрителя не ставит в тупик их визуальный стиль. В отличие от Годара и других радикалов, эти режиссеры не протестуют против голливудского стиля. Их визуальные решения вопросов, которые подбрасывает сюжет, более разнообразны и индивидуальны.

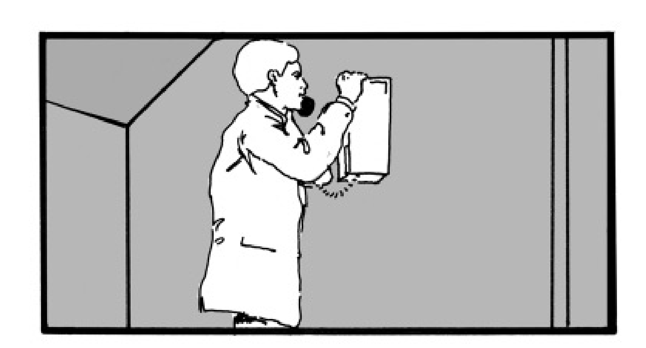




Рис. 6.20, часть 2
Линия взаимодействия. Любые из позиций сверху могут быть смонтированы вместе, не создавая путаницы

Глава 7

Монтаж: причинно-следственные связи

В 1920 году советский режиссер и теоретик кино Лев Кулешов провел эксперимент, с помощью которого продемонстрировал, что раскрывать смысл кадра может последовательно идущий за ним следующий кадр[43]. Режиссер снял крупным планом выразительное лицо актера Ивана Мозжухина, взгляд которого был направлен на отсутствовавший в кадре объект. Затем он смонтировал его с отдельно снятыми кадрами: с тарелкой супа, детским гробиком и привлекательной девушкой. В каждом случае зрители восхищались игрой Мозжухина, приписывая ему разные переживания, хотя везде использовался один и тот же крупный план. Это тот случай, когда с помощью грамотного монтажа устанавливаются причинно-следственные связи между кадрами.

Говоря о логике повествования, мы обычно имеем в виду цепочку кадров и сцен. Структура сюжета определяет порядок, в котором информация выдается зрителю. Она настолько же важна для процесса сторителлинга, как и сама информация. Структура фильма может быть представлена в раскадровках так, как никогда не добьешься одним лишь сценарием, поэтому визуализация считается важной составляющей кинопроцесса.

Фабула

Для того чтобы понять, как сюжетная логика влияет на монтажные решения, обратимся к популярному определению, которое дал сюжету британский романист Эдвард Форстер. Он начал с того, что определил события, не являющиеся сюжетом (фабулу): «Король умер, а затем умерла королева». Но, как верно заметил Форстер, если мы скажем: «Король умер, а потом королева умерла от горя», — то опишем сюжет, установив причинно-следственную связь.

Когда автор рассказывает историю, причинно-следственная связь служит ее движущей силой, она вовлекает читателя, требует от него разобраться в логике событий. Пример Форстера упрощен для наглядности, он не иллюстрирует, как автор раскрывает глубину отношений между королем и королевой. Например, в первой части королева внешне равнодушна к смерти короля. С развитием сюжета, однако, автор отмечает небольшие детали, показывающие, что королева, взойдя на трон, тщательно скрывает эмоции, чтобы не выглядеть уязвимой перед подданными. Или: из первой части мы можем узнать, что королева умерла, но до последней страницы не знаем, что причиной ее болезни была смерть короля. В каждом варианте автор пересказывает одни и те же события, но в обоих случаях порядок повествования и схема развития сюжета заставляют читателя ломать голову.

В художественной литературе причинно-следственная связь часто образует повествовательную модель «вопрос — ответ», которая предусматривает участие читателя. Пример использования этого приема — клиффхэнгер (открытый финал) в многосерийном сюжете, где ответ на вопрос, что произойдет дальше, утаивают для того, чтобы усилить неопределенность.

Есть множество способов создать историю на основе модели «вопрос — ответ». Герои могут узнать разгадку тайны, собирая детали на протяжении нескольких десятков страниц книги или сценария. Иногда ответ дается сразу после того, как ставится вопрос. Модель «вопрос — ответ» обычно присутствует на каждой странице, этим приемом автор оперирует одновременно на нескольких уровнях — в сценарии или фильме это работает так же, как в романе или рассказе. Линейный монтаж основан на модели «вопрос — ответ», хотя обычно мы используем слово «связи». Ниже представлены три основных типа связей, используемых в линейном монтаже.

Временная последовательность. Мы переходим от кадра с человеком, роняющим стакан, к кадру, где стакан падает на пол.

Пространственные связи. Мы переходим от общего плана Белого дома к узнаваемой детали Белого дома на более крупном

плане — например, к куполу Капитолия.

Смысловые связи. Мы переходим от общего плана Белого дома к кадру президента в рабочем кабинете. Для этой комбинации не нужна ни временная, ни пространственная связь. Если мы узнаем Белый дом и президента, то понимаем, что, по логике, он работает в своем кабинете в Белом доме, даже если нам не сообщают, что президент находится в Белом доме. Это понятно по умолчанию.

С помощью описанных связей мы создаем иллюзию реального, материального мира из фрагментарных изображений и звуков. Предыдущие примеры показывают, как сделать убедительную копию реального мира, но и смысловые связи можно использовать, чтобы сформировать сюжет и драматургию.

Способы трансформации фабулы в сюжете

Чтобы развить сюжет, нужно не только ставить вопросы, но и формировать ожидания. Например если два кадра используются, чтобы показать, как мужчина роняет стакан, вопросы и ответы служат отображением действия. Однако если мы знаем, что в одном из стаканов находится яд, мы будем бесконечно задаваться вопросами: «Кто?», «Что?», «Где?», «Когда?» и «Почему?». Когда мы смотрим фильм или читаем книгу, то опираемся на собственные знания и опыт, мы размышляем над возможными ответами на все поставленные вопросы. Почти все монтажные техники в игровом кино призваны привлекать зрительский интерес к каждому эпизоду фильма. Так фабула превращается в сюжет.

Причинно-следственный способ организации кадров — основа монтажа. Даже интеллектуальный монтаж, который, как считал легендарный режиссер Сергей Эйзенштейн, служит альтернативой причинно-следственного, управляет движением сюжета, усиливая ожидания и задавая вопросы. По мысли Эйзенштейна, монтируемые отрезки работают по модели «тезис — антитезис — синтез», где первые два кадра задают

вопрос: «Какова связь между этими идеями?» Ответ, который Эйзенштейн дает в третьем кадре, — синтез, новая идея, рождающаяся из комбинации двух предыдущих. В моей книге советский и голливудский линейный монтаж не противопоставлены, но описывают вариации одной и той же модели «вопрос — ответ».

Цепочка «вопрос — ответ»

Для того чтобы создать простейшую цепочку «вопрос — ответ», нужны лишь два кадра. Например, первый кадр — человек, смотрящий в закадровое пространство; второй — предмет, на который смотрит человек. Это называется монтажом по взгляду. Цепочки могут быть какой угодно длины — для их завершения могут понадобиться десятки кадров. Они могут меняться в зависимости от порядка кадров. В фильмах таких режиссеров, как Луис Бунюэль, Альфред Хичкок, Жан-Люк Годар, Орсон Уэллс и Франсуа Трюффо, мы ценим именно то, как создаются цепочки «вопрос — ответ», вовлекающие зрителя.

Контекст

Если в контекст, в котором находится кадр, внести изменения, то можно продолжить либо переработать любую цепочку «вопрос — ответ». Например, в случае эксперимента Кулешова, где актер якобы демонстрирует реакцию по отношению к еде, гробу и девушке, наша трактовка выражения его лица объясняется предположением, что в каждой сцене мужчина искренне тронут. Если добавить новую сцену, из которой мы узн*а*ем, что мужчина притворяется, то мы совершенно иначе будем воспринимать предыдущие сцены. Альфред Хичкок и Бастер Китон манипулировали этими незначительными на первый взгляд элементами сюжетостроения для нагнетания саспенса и создания гэгов.

Варианты монтажа одного и то же эпизода

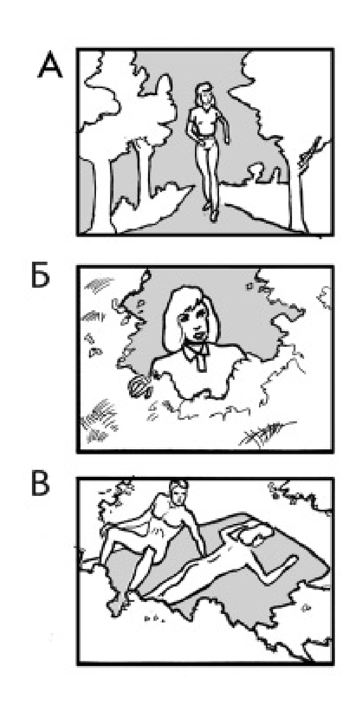
Основная задача режиссера, на мой взгляд, не в визуальном создании сцены, а в формировании ее структуры — что и когда узнает зритель. Как оказалось, интересные идеи для композиции эпизода — это, как правило, следствие оригинального сценария, а не визуального решения сцен.

Ниже я привожу несколько примеров работы с эпизодами. Первый пример иллюстрирует, как повествовательный контекст и модель «вопрос — ответ» определяют восприятие сцены.

Первый вариант сюжета

Фабула: действие происходит летом в лесу. Лора, подросток, ищет старшего брата Тома. До сих пор мы еще не видели Тома и не знаем, как он выглядит.

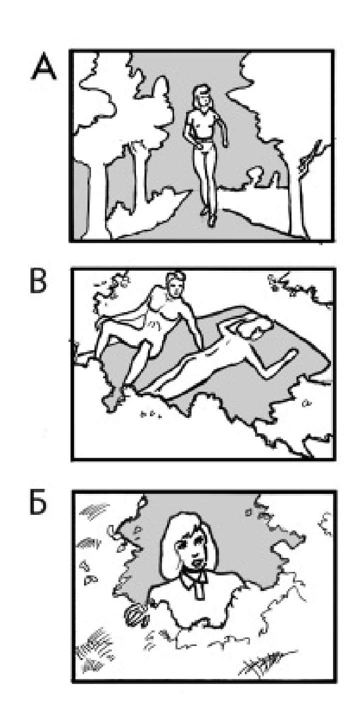
Кадр А: Лора входит в чащу.
Вопрос: Где Том?
Кадр Б: Лора останавливается в паре метров от опушки.
Новый вопрос: Что она увидела?
Кадр В: Том и девушка лежат на пледе.
Ответ: Лора нашла брата.



Это прямая цепочка «вопрос — ответ», и зритель легко может предугадать исход. Если немного изменить контекст, чтобы мы знали, как выглядит Том, кадр В становится ответом на кадр А и одновременно задает новый вопрос.

Второй вариант сюжета

Кадр А: Лора входит в чащу.
Вопрос: Где Том?
Кадр В: Том и девушка лежат на пледе на опушке.
Ответ: Том здесь.
Новый вопрос: Найдет ли Лора Тома?
Кадр Б: Лора останавливается в паре метров от опушки.
Ответ: Лора нашла Тома.

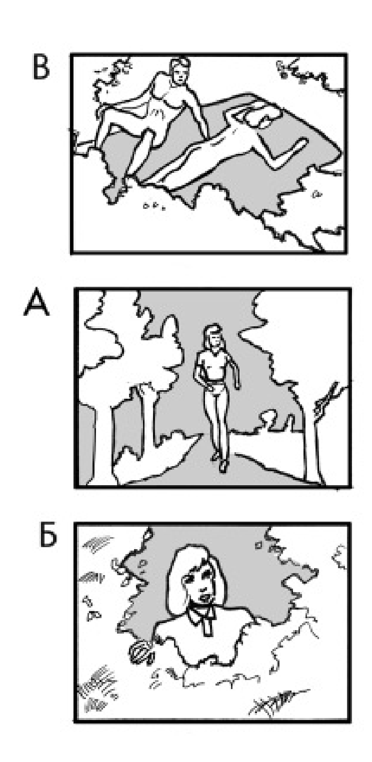


Теперь, если мы увеличим длительность кадра В, прежде чем Лора появится в кадре Б, то зритель и режиссер будут знать разгадку: Том находится рядом в пикантной ситуации. Такой монтаж дает ответ прежде, чем задан вопрос, нагнетая саспенс. Этого легко добиться, меняя порядок кадров и задавая контекст.

Третий вариант сюжета

Давайте еще раз изменим повествовательный контекст. Теперь мы знаем, что сестра ищет брата. Однако мы ни разу с ней ни сталкивались и не знаем, как она выглядит. Контекст, заданный в предыдущей сцене, оставляет местонахождение Тома неизвестным. С началом новой сцены мы получаем первый ответ.

Кадр В: Том и девушка лежат на пледе на опушке.
Ответ: Том здесь.
Кадр А: Девушка входит в чащу.
Вопрос: Это Лора?
Кадр Б: Лора останавливается в паре метров от опушки.
Ответ: Это Лора.



Показывая Тома в первом кадре, мы оттягиваем саспенс до окончания сцены. Когда Лора входит в чащу во втором кадре, мы знаем, что потенциально может произойти неудобное столкновение. Хичкок часто начинает сцены подобным образом, помещая зрителя в привилегированную (и

одновременно неудобную) позицию, давая ему информацию о том, что отчаянно нужно протагонисту, но чего он не в состоянии заполучить. Усиливая этот прием, можно многократно обмануть наши ожидания, позволив Лоре обнаружить другие парочки, перед тем как она найдет Тома. Эти столкновения можно использовать, чтобы на некоторое время убедить нас, что Лора нашла Тома, а затем разочаровать, дав понять, что Лора впервые видит незнакомцев. Это значительно сузит наши возможности предугадывать развитие сюжета и сделает удивление от встречи более выраженным. В сценаристике стратегия, намеренно вводящая публику в заблуждение с целью извлечения саспенса, называется запутыванием фабулы с помощью ложных ходов.

В дополнение к повествовательному контексту, создаваемому режиссером, зрители формируют собственные ожидания от сцен под влиянием общепринятых понятий морали или повествовательных клише. Режиссер может играть с этими ожиданиями, оправдывая их или обманывая.

Хичкок весьма изощренно обманул ожидания зрителей в фильме «Психо», убив Мэрион Крэйн, которая, как предполагает публика, на протяжении первой трети фильма, является протагонисткой, то есть главной героиней. Это совершенно неожиданный ход — он нарушает правила традиционного повествования. В результате зритель чувствует опустошение, потеряв ощущение морали в придуманном мире, за которым он наблюдает.

Цель этих примеров — показать, что необычно смонтированные эпизоды и повествовательный контекст используются, чтобы держать зрителя настороже, заставлять его задавать вопросы на сознательном и подсознательном уровне.

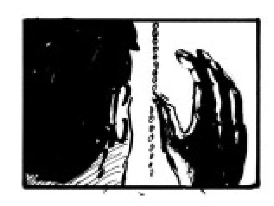
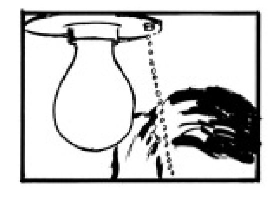
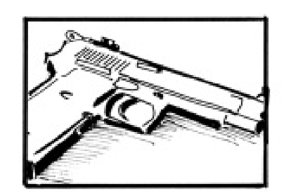
Другие варианты цепочек «вопрос — ответ»

Изменяя состав цепочек «вопрос — ответ», можно менять ритм повествования, утаивая часть ожидаемой информации (или всю информацию) на протяжении нескольких кадров или сцен.

В одном кадре можно задать или соединить вместе несколько вопросов или ответов. Рассмотрим примеры из нуарного сюжета.

Вопрос задают в текущем кадре, а ответ на него появляется только несколькими кадрами позже.

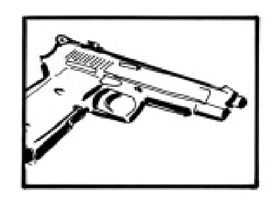
Эпизод А

В данном случае ответом на вопросительный взгляд в первом кадре служит выстрел. Но здесь ответ откладывается — второй и третий кадры показывают, как мужчина включает свет.

Ответ дается в текущем кадре, а вопрос задается позже.

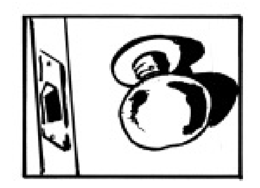
Эпизод Б

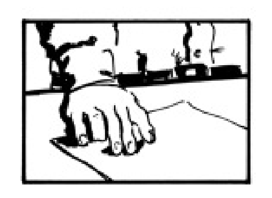
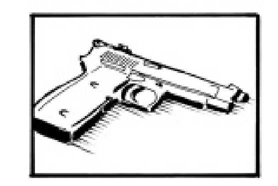



В данном случае монтаж по взгляду демонстрируется в обратном порядке, поэтому сначала мы видим объект внимания и только потом сам взгляд.

Вопрос задается и разрабатывается на протяжении всего эпизода, ответ на него дается в одном кадре или нескольких кадрах.

Эпизод В

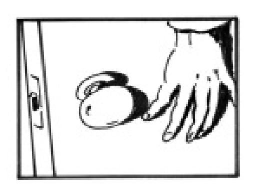


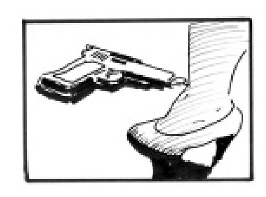



Два вопроса, заданные в этих кадрах: кто и зачем вошел внутрь? Частичный ответ — это мужчина. В третьем кадре мы видим, что у него не хватает одного пальца. В четвертом кадре мы узнаем, что он пришел сюда, чтобы забрать пистолет.

В кадре или кадрах задается более одного вопроса; следовательно, дается более одного ответа.

Эпизод Г



В первом кадре задаются два вопроса: кто вошел и чья рука появляется за дверью? Когда человек входит в комнату во втором кадре, мы получаем частичный ответ и узнаем, что это мужчина. Но второй кадр поднимает еще и вопрос о луже чернил на полу. В третьем кадре мужчина кладет руку на листок бумаги на столе. Это дает ответ на вопрос, связанный с личностью мужчины, поскольку мы узнаем, что это мужчина с отсутствующим пальцем. Но возникает новый вопрос: почему фрагмент письма был аккуратно вырезан? Наконец, в четвертом кадре мы узнаем, что пистолет лежит на полу. Однако возникает новый вопрос: что за женщина стоит рядом с пистолетом?

По сравнению с предыдущими примерами этот эпизод содержит гораздо больше информации при равном количестве кадров. Это доведенное до абсолюта использование цепочки «вопрос — ответ». К такой стратегии, пусть и более аккуратно,

прибегали Бергман, Куросава, Дрейер и многие другие режиссеры. Они создавали психологические драмы, вовлекавшие зрителей в различные моральные дилеммы.

Представьте зрительную репрезентацию модели «вопрос — ответ»: кадры не связаны между собой последовательно, как их соединяет монтажер, но похожи на несколько наслаивающихся планов — подобно колоде карт, развернутой веером. На рис. 7.1 представлены сюжетные связи между кадрами в цепочке. Каждый соединяется со следующим по схеме «причина — следствие». С повествовательной точки зрения одни кадры более содержательны, чем другие. Кадры, остающиеся на заднем плане, не отвечают на вопросы и не задают новых, а просто подкрепляют уже имеющуюся информацию деталями.

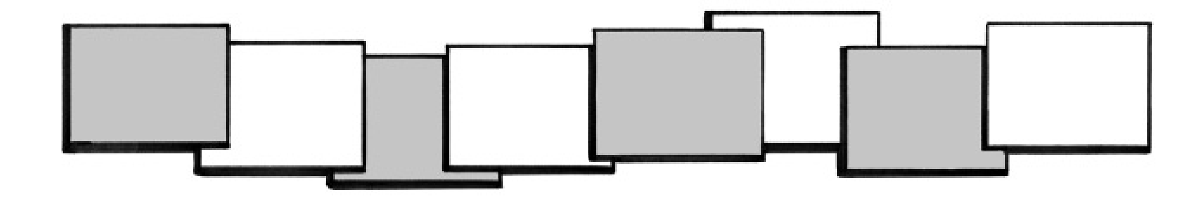


Рис. 7.1
Модель «вопрос — ответ» скрепляет кадры в цепочку с помощью захлеста

Недосказанность

Повествовательная техника «вопрос — ответ» часто выдает информацию не полностью, и ее «скользкий характер» может отпугнуть непосвященных, когда те будут читать сценарий, просматривать покадровый план или раскадровку. Сценаристы, режиссеры и монтажеры избегают нестандартных цепочек «вопрос — ответ», потому что ошибочно полагают, что готовый материал будет доступнее для зрителя. Примером этого может служить классический заявочный план в начальной сцене. Сцена заканчивается, когда мы узнаем, что актриса направляется в театр, чтобы заменить заболевшую коллегу. В начальном кадре следующей сцены мы видим театр. Эта знакомая цепочка просто показывает нам то, чего мы ждем (актриса идет в театр), не увеличивает ожидания и не ускоряет

повествование. Если же театр покажут нам в нескольких кадрах, задающих вопросы, то зритель соединит фрагменты в единую мысль. Давайте рассмотрим, как можно сообщить о театре.

- Крупный план нескольких скомканных программок на земле.
- Крупный план театральных задников в мусорных контейнерах в переулке за театром.
- Крупный план пустой вывески, из которой выдернули бо́льшую часть букв, что означает отмененное выступление.

Это альтернатива заявочному кадру, показывающему фасад театра с перекрывающим входные двери баннером, на котором огромными буквами написано: «Закрыто». Все варианты — привычные способы показать, как кто-то прибывает к театру. Последний из них — не конкретное решение, а пример, как линейное сюжетостроение должно вовлекать зрителей.

Прямо пропорционально тому, как вы используете «последовательную непоследовательность», растет сложность работы над ней — приходится много планировать. Как уже говорилось ранее, в сложных последовательностях вопросы и ответы наслаиваются от кадра к кадру. Именно наслаивание между кадрами ограничивает монтажные варианты до четко разработанного плана. С другой стороны, отбракованные варианты чаще всего самые банальные. В каком-то смысле «обыкновенные» монтажные фигуры легко заменимы именно потому, что в них недостает связующих взаимоотношений, предлагаемых сложными моделями «вопрос — ответ». Теперь обратим внимание на то, что в английском языке называется coverage of action, съемкой дополнительных вариантов планов для последующего монтажа

Съемка точных планов по раскадровке vs съемка дополнительных вариантов планов сцены, нужных монтажеру (или подсъемка)

Тщательно проработанная раскадровка теоретически включает в себя все кадры, которые нужно отснять для сборки сцены. Если режиссер и оператор снимают точь-в-точь по раскадровкам, можно рассчитать даже длину кадра. И тогда монтажеру останется только подрезать здесь и там, чтобы кадры плавно перетекали друг в друга. Это называется «запланированный съемочный материал» (camera cutting). Однако его использование предполагает наличие безукоризненного сценария и съемочных условий для каждого кадра. Мечтать не вредно, но и целиком пренебрегать всем, что может пойти не так — а в кино таких вещей полно, — как минимум безрассудно. Съемка точных планов по раскадровке — все равно что хождение по канату без страховки. Это большой риск. Например, Стивен Спилберг, Альфред Хичкок и Джон Форд использовали его, чтобы руководители студий минимально вносили изменения в их фильмы.

Альтернативный подход исходит из того, что идеал недостижим, а значит нет необходимости за ним гнаться. Режиссеры, убежденные в этом и не представляющие, как воплотить свой замысел, снимают, опираясь на всем известные правила и используя банальные позиции камеры. Метод, к которому они прибегают, мы описывали выше: это система из трех камер, снимающих одновременно. Мультикамерную синхронную запись используют, чтобы смонтировать логическую последовательность, имея в своем распоряжении достаточное количество вариантов. Стандартной выборки общих, средних и крупных планов обычно достаточно, чтобы запечатлеть любую сцену, а остальное зависит от работы монтажера. Дополнительные подсъемки — безопасный, но иногда излишний съемочный метод, так как сначала все равно снимаются основные кадры для сцены, и на досъемки времени не хватает.

У обоих методов — съемки точных планов по раскадровке и съемки дополнительного материала — есть свои достоинства и недостатки. В киноиндустрии их редко используют по отдельности, поэтому подсъемки — это не только система

расположения камер, но и наработка дополнительного материала «про запас» (в дополнение к внесенному в раскадровки), если позволяет время или режиссер решил рискнуть и необычно запечатлеть сцену. Когда площадка освещена, актеры на своих местах, а самые важные кадры отсняты, режиссер и оператор могут подснимать резервный материал. Любой режиссер знает, что лучше переместить камеру и снять дополнительные ракурсы, чем потом вновь тратить время на подбор освещения и мизансценирование. Так что если технические и драматургические цели сцены решены, прежде чем менять освещение и переходить к следующей сцене, нужно сделать как можно больше кадров. При проведении съемок с подробной раскадровкой количество дополнительных кадров зависит от уверенности и опыта режиссера. И, конечно, от его энтузиазма: многим режиссерам просто нравится снимать. Если погода, освещение и декорации позволяют, бывает сложно сказать: «Стоп, снято!» — даже после того, как все необходимые кадры сделаны.

Пожалуй, самое полезное в дополнительной съемке то, что действие полностью отыгрывается для нескольких камер, даже если режиссер затем будет использовать только небольшую часть этого материала. Это особенно важно при съемке диалога. Рассмотрим сцену, в которой отец разговаривает с тремя детьми. В раскадровках он запечатлен с ними на одном плане. Камера проезжает мимо детей и берет отца крупным планом. Вся сцена состоит из одного кадра. И хотя съемочная группа соглашается, что сцена должна быть отснята именно так, режиссер считает, что недальновидно полностью полагаться на один кадр и дополнительно не запечатлеть реакцию детей. Поступив так, он подстрахует себя на случай проблем с тревеллингом.

А теперь давайте представим, что вместо одного длинного кадра, обозначенного в раскадровке, режиссер воспользуется всеми вариантами планов. Он снимет отца средним и крупным планом и сделает такие же кадры его детей. Получится восемь кадров. Кроме того, он снимет «восьмерку», в который попадут

все трое детей и обратный план отца, смотрящего на них. Всего десять кадров. Время, необходимое, чтобы установить освещение и отснять все кадры, говорит о том, что от съемки одним кадром придется отказаться. Именно так происходит выбор между досъемкой и съемкой основного материала.

Из примера видно, что выбор в пользу того или иного метода зависит от ситуации. Одни сцены, по драматургическим и техническим причинам, проще снять, чем другие. Иногда можно *одновременно* получить и большое количество материала, и задействовать сложные наезды или другие затратные по времени перемещения камеры. Но при этом важно иметь в виду, что многие кадры не попадут в финальную версию. Так что главное в ремесле режиссера — еще до команды «Мотор!» понимать, чт*о* сработает. Все режиссеры предусматривают право на ошибки и страхуются от них, но те из них, кто знает, чт*о* именно сработает, увеличивают *среднее* количество пригодных кадров. Этот навык окупается не деньгами, сэкономленными на установке камеры, а временем, которое можно потратить на художественные эксперименты — амбициозное мизансценирование, кадры и актерскую игру.

Монтаж по движению

До сих пор я уделял внимание роли, которую монтаж играет для режиссера, а также построению и движению сюжета. Полноценное описание монтажных техник и технических процедур можно найти в книгах, перечисленных в разделе «Рекомендуемая литература». Поэтому здесь я лишь кратко опишу эти техники.

Монтаж по фазе движения

Подобно линии взаимодействия, монтаж по движению — один из двух способов получить иллюзию непрерывного реального мира на экране.

Как уже упоминалось в начале главы, монтажные точки «располагаются» в кадре или намечаются режиссером на стадии планирования. Существует три способа смонтировать кадры, на которых действие персонажа запечатлено с двух или более точек зрения, сохраняя при этом континьюити.

Предположим, в кадре мальчик бежит по газону, затем он перепрыгивает через живую изгородь и оказывается на тротуаре (рис. 7.2). Первый кадр запечатлевает действие целиком. Представим, что мы решили вставить в него кадр, снятый под другим углом. У нас есть три варианта:

1) мы переходим к новому кадру в точке, где мальчик добегает до изгороди и начинает прыжок;
2) мы переходим к новому кадру, когда мальчик находится в прыжке;
3) мы переходим к новому кадру, когда он приземляется на тротуар.

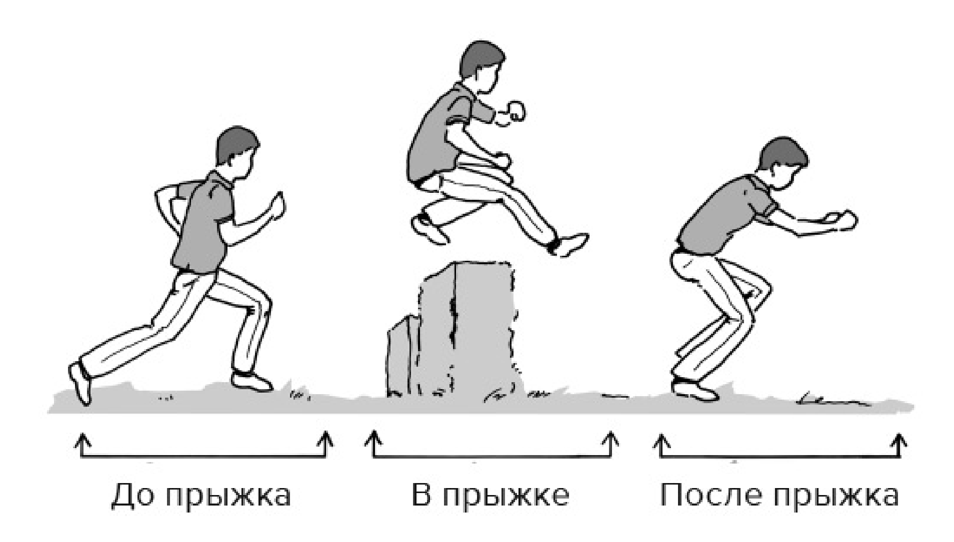


Рис. 7.2
Монтажный диапазон для разных действий

Все это склейки, сделанные по окончании или началу движения, но в голливудском стиле нередки случаи, когда склейка делается посреди движения, а не до или после. Такая склейка незаметна, она делает переход к новому кадру невидимым. Точное место врезки зависит от объекта и от того, как монтажер представляет движение.

Монтаж по фазе движения встречается повсеместно: будь то сцены, где персонаж подносит напиток к губам, поворачивает голову или совершает движения глазами. Режиссеры, знакомые с этой монтажной стратегией, строят действие так, чтобы склейка была максимально комфортной и незаметной.

Вход и выход персонажа из кадра

Если персонаж входит или выходит из кадра, склейка часто делается, когда он частично находится в кадре. На рис. 7.3 представлены две позиции персонажа в кадре: выходящего и входящего. Они используются, чтобы сделать монтаж почти незаметным.

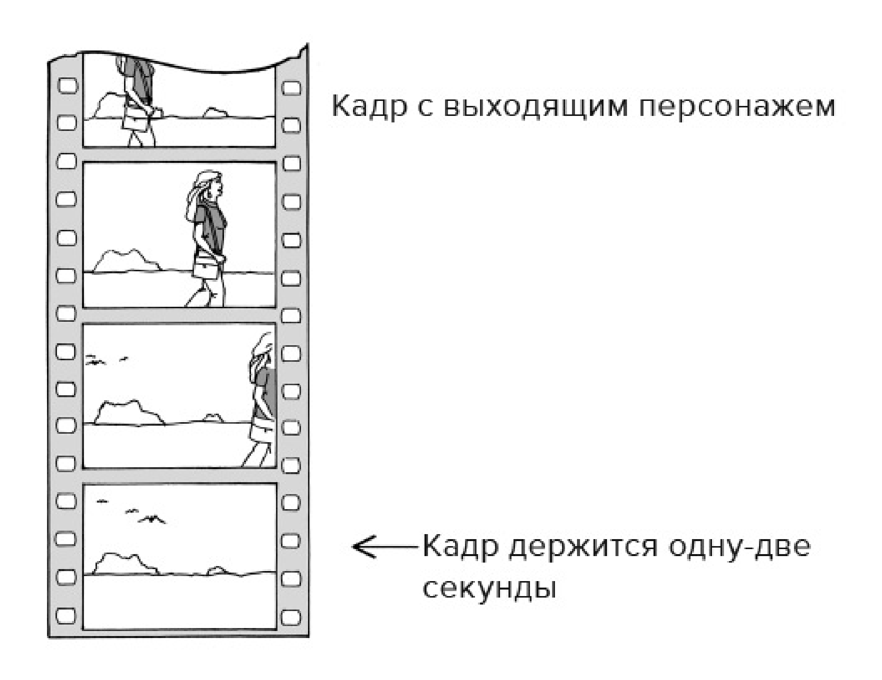


Рис. 7.3

Пустой кадр или склейка по моменту выхода актера из кадра

Пустой кадр — это альтернатива классическому монтажу по движению при совмещении разных ракурсов одного персонажа. В этом случае склейку, пока персонаж находится в кадре, не делают. Ему дают выйти из кадра, и лишь затем

переходят к следующему. При использовании этой техники нужно по умолчанию задержаться на пару секунд на пустом кадре с выходящим персонажем (рис. 7.4). В рассматриваемом примере в кадр влетают птицы, что дает нам возможность держать кадр без актрисы пустым хотя бы одну-две секунды (на рисунке последний кадр равен двадцати четырем или более настоящим кинокадрам).





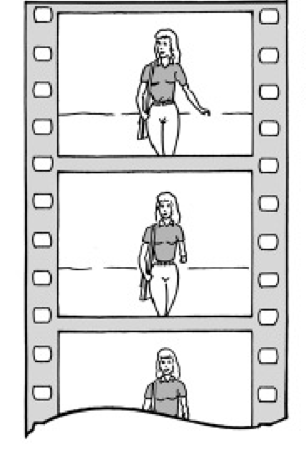


Рис. 7.4
Кадр с входящим персонажем А

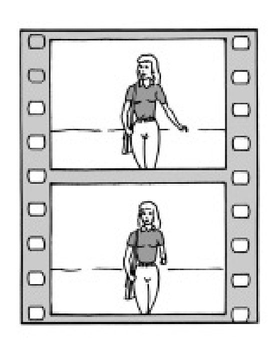
Для кадра с входящим персонажем есть несколько монтажных вариантов, выбор которых зависит от того, как долго кадр с выходящим персонажем держится пустым. Первый вариант — кадр с входящим персонажем (А) открывается без персонажа. В этом случае начало может варьироваться по времени в зависимости от того, что происходит в кадре до основного действия. Если сцена начинается с вида парка или ручья в лесу, начальный кадр служит заявочным, и его можно подержать несколько секунд. Второй вариант — кадр с входящим персонажем (Б) открывается, когда персонаж уже в кадре. Такой монтаж в голливудском стиле встречается нечасто, поскольку он сбивает с толку. Третий вариант — монтировать, когда персонаж частично находится в кадре (рис. 7.3).

Режиссеры включают в сцену пустой кадр по двум причинам:

- чтобы соединить кадры с изображением одного и того же персонажа в разных пространствах (иногда для таких переходов от кадра к кадру используется наплыв, обозначая таким образом ход времени);
- чтобы заменить им монтаж по фазе движения, где кадр с входящим и кадр с выходящим персонажем обозначают, что время не прерывается.

Пустой кадр — простое решение для режиссеров, опасающихся совершить ошибку в монтаже, так как здесь почти невозможно что-то сделать неправильно. Этот монтажный прием настолько гибкий, что позволяет соединять кадры, снятые с противоположных сторон от линии взаимодействия.

Именно такой вариант и представлен на рис. 7.5, где кадр с выходящим персонажем заканчивается, когда тот еще в нем находится, а кадр с входящим персонажем начинается до того, как в нем появляется персонаж, и остается пустым, пока персонаж не войдет (и здесь пустой кадр на схеме может обозначать множество пустых кадров).



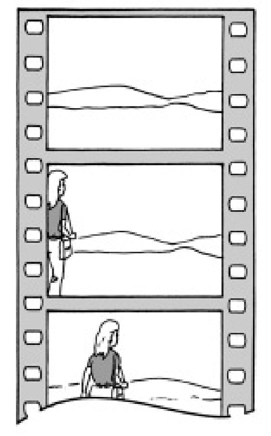


Рис. 7.5

Монтаж и визуализация

Знание приемов классического монтажа позволяет режиссеру принимать художественные решения. При создании мизансцен он может разобраться, какие положения и перемещения актеров понадобятся на площадке и какой будет длительность этих эпизодов. Как правило, действия актеров снимаются разными по крупности или по ракурсам планами. Поэтому у монтажера будет возможность выбрать варианты для идеальных склеек. Еще один подход — снять простые движения актеров (например, удар кулаком по столу, то, как актер садится и встает, чешет нос или делает глоток воды), создав таким образом хорошие монтажные переходы по движению.

Все это звучит гораздо сложнее, чем есть на самом деле. Если вам кажется, что правила вас сковывают, имейте в виду, что ради лучшей идеи в любой момент их можно нарушить. Знание

монтажа дает режиссеру возможность смонтировать любые кадры и управлять драматургией фильма.

Часть III

МАСТЕР-КЛАССЫ

Глава 8

Применение базовых правил

Течение времени в фильме

Движение последовательности кадров — это течение времени в фильме. Здесь возникает ассоциация с рекой, которая бывает бурной или спокойной, петляет или может даже развернуться в противоположном направлении. Кадры в монтажной последовательности часто находятся в сложных ритмических и динамических взаимоотношениях, но, как вода, сливаются в единую, нераздельную структуру. Но есть две основные категории кадров: крупность плана и ракурс. Фотографы и художники используют и другие приемы, позволяющие выстроить композицию, но ракурс и крупность плана — важнейшие элементы, характеризующие течение времени в фильме. В этой главе мы подробно рассмотрим крупность плана.

Отношения между общим, средним и крупным планами и ракурсом проще всего разобрать на примере сцены, где персонаж помещен в какую-либо локацию. Чем банальнее будет пример, тем лучше мы сконцентрируемся на визуальном решении кадра. Задача первого упражнения — продемонстрировать весь спектр особенностей кинематографического движения, производимых с помощью нескольких простых кадров.

Представление локации за счет изменения крупности плана

Изменение крупности плана — это базовый прием голливудского стиля, но режиссеры редко тщательно его изучают. Проверьте свои представления о том, как воздействуют на зрителя разные варианты линейки планов, чтобы понять, как настроение, точка зрения, ритм, темп,

эмоциональная дистанция и драматургическая задача работают в различных эпизодах.

В представленных ниже раскадровках на примере изображения дома мы проанализируем, как воздействуют на зрителя эти приемы. Показать локацию можно тремя основными способами: камера совершает наезд на дом с общего плана (ОП); отъезжает от крупного плана (КП) какой-то детали дома, чтобы показать его целиком; или создает ощущение целого, используя несколько разных крупных планов.

Первый вариант

Посмотрим, что дает изменение крупности планов в этих последовательностях (кадры 1–3 и 4–6 на рис. 8.1. В каждой цепочке мы ощущаем разное течение времени. Например, между кадрами 1 и 2 происходит незначительное изменение крупности и кажется, что время течет медленно, пока дом не «выпрыгивает» вперед на 3-м кадре. Вторая последовательность более динамичная, во многом потому, что изменение крупности на 6-м кадре более ощутимо. Оцените воздействие на зрителя, которое оказывает отъезд камеры от дома, для этого посмотрите на кадры в обратном порядке — справа налево.



Рис. 8.1. Первый вариант

Забудем на секунду об анализе и взглянем на каждую последовательность как на законченную фразу. Один из навыков, необходимых для режиссуры, — развитие интуитивного ощущения общего перцептивного воздействия сцены. Попробуйте представить кадры со звуком и саундтреком, отдельно для каждой из этих последовательностей. Пройдитесь по ним, как если бы вы их монтировали. Этот навык потребуется вам, чтобы превратить текст сценария в раскадровку.

Второй вариант

Ниже представлен более разнообразный набор кадров (рис. 8.2). В предыдущих примерах в каждой цепочке дом приближался, но новой информации о нем не давали. Теперь в кадрах 3 и 6 добавлен крупный план, и мы видим табличку с надписью «Продается». Крупность плана существенно меняется: с каждым кадром камера приближается примерно на четыреста метров. Теперь закройте рукой кадры 2 и 5 и посмотрите на получившиеся пары 1–3 и 4–6. Видите, какой «прыжок» можно совершить без потери пространственного единства?



Рис. 8.2. Второй вариант

Третий вариант

Теперь сравним четыре последовательности (рис. 8.3). В первой показано изменение крупности плана с верхнего ракурса (кадры 1–3). В кадрах 4–6 панорама на одной крупности. Теперь совместим эти два подхода, совершив извилистое приближение, как на кадрах 7–9.

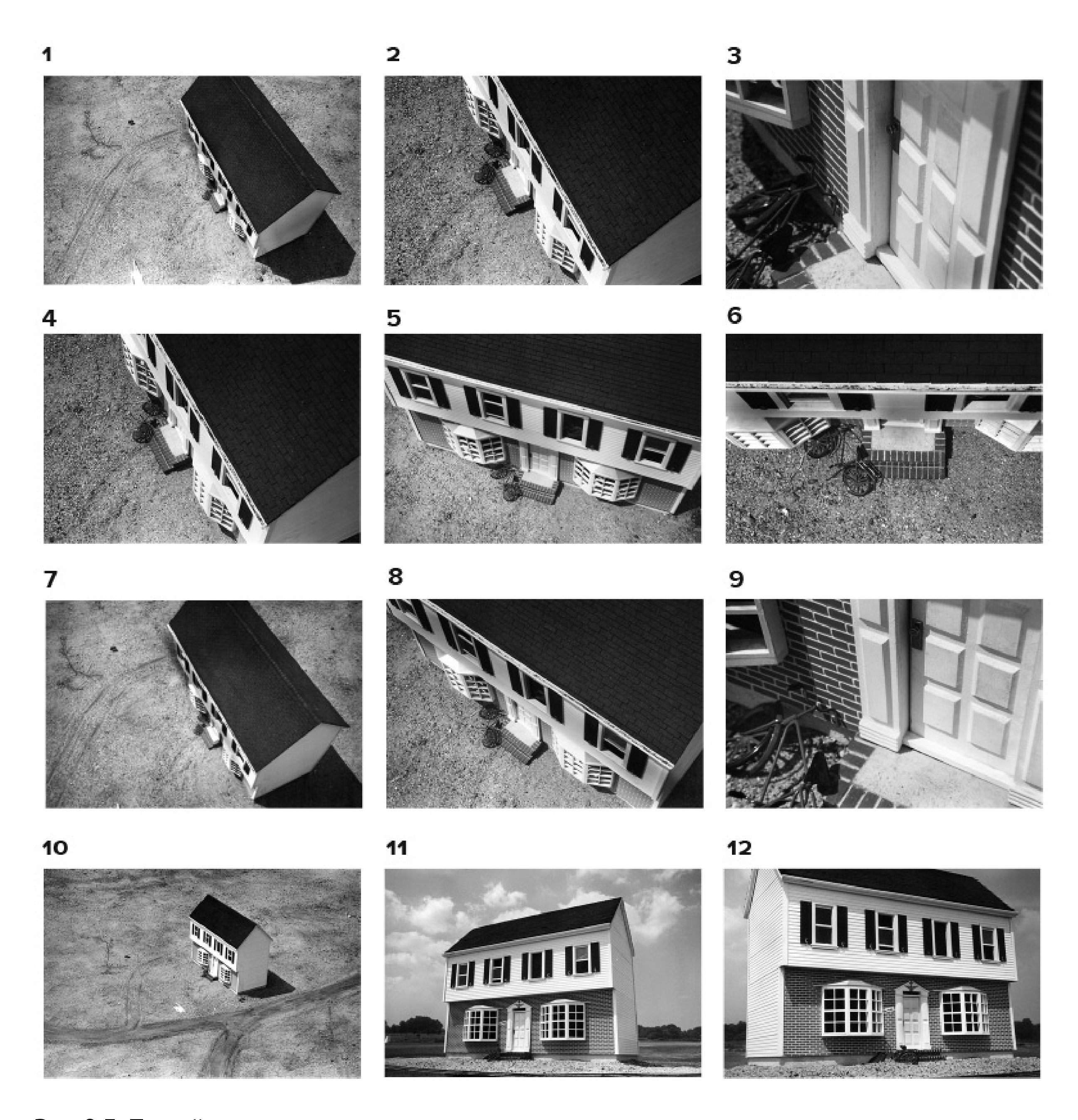


Рис. 8.3. Третий вариант

Наконец, в кадрах 10–12 мы смотрим с трех ракурсов: верхнего, объективного и нижнего.

Четвертый вариант

В следующих двух последовательностях мы переходим от крупного плана к общему, то есть камера отъезжает (рис. 8.4). В обоих случаях два объективных ракурса монтируются

с верхним. Этот прием придает монтажной цепочке большую динамику. Контраст в движении — ценный визуальный эффект, демонстрирующий силу простого изменения ракурса. В обоих примерах первые два кадра задают линию движения. В третьем кадре мы ожидаем, что прямая линия движения продолжится по направлению от входной двери, но вместо этого происходит разрыв в масштабе и ракурсе.

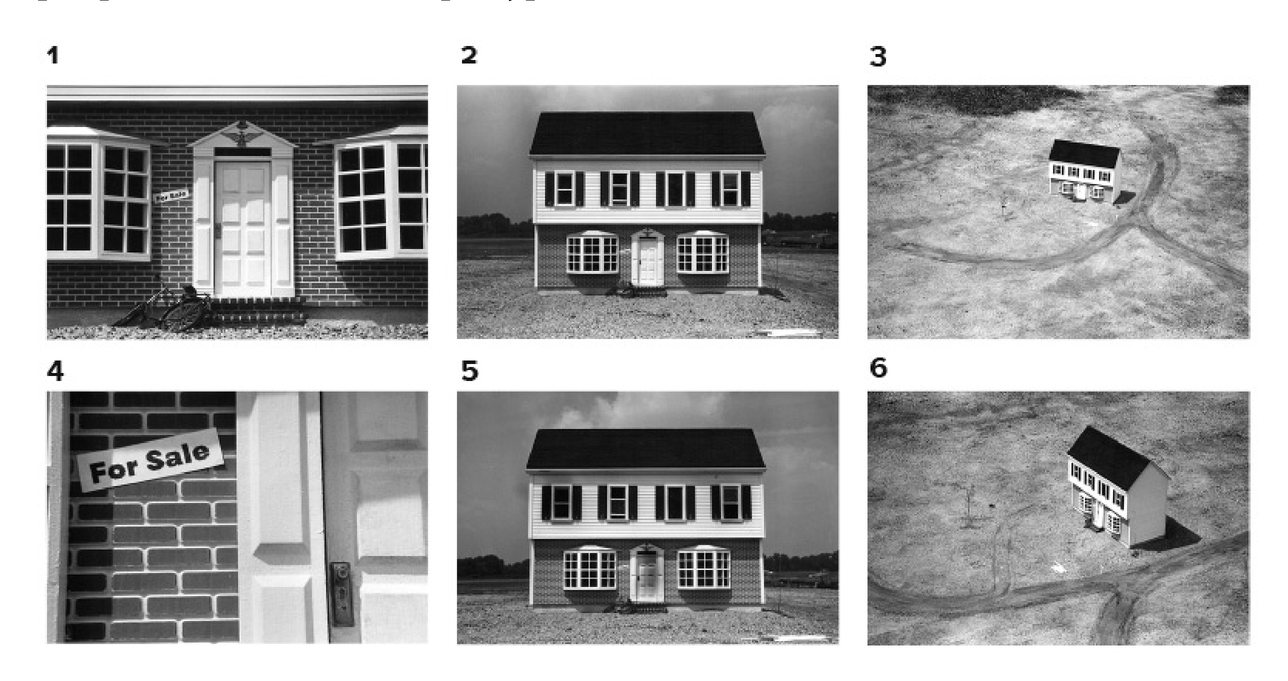


Рис. 8.4. Четвертый вариант

Пятый вариант

В следующей цепочке мы покажем детали локации, из которых зритель сформирует целое. Этот способ основан на иконографическом, абстрактном использовании изображений. Начнем с кадров, вызывающих ассоциации с домом. Чтобы сфокусироваться, создадим фабулу. История такова: развод поделил семью надвое, и дом, где она жила, выставлен на продажу. Далее следуют изображения, отображающие, как мне кажется, один из вариантов сюжета.

1. Ржавый велосипед, забытый снаружи.
2. Упавший на землю почтовый ящик.
3. Неразобранная почта, сложенная кучей на крыльце.

4. Сломанные оконные ставни.
5. Пустые комнаты, на которые мы смотрим сквозь разбитые окна.
6. Табличка с надписью «Продается».
7. Отсоединенный провод кабельного телевидения.
8. Пустая перевернутая собачья конура.
9. Следы вандализма (граффити на внешней стороне дома).
10. Коробки с мусором.

Раскадровка ниже основана на некоторых из перечисленных идей (рис. 8.5).







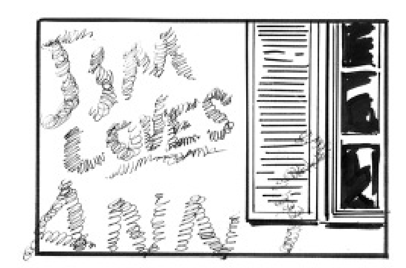




Рис. 8.5. Пятый вариант

Итак, даже при съемке простого объекта статичной камерой базовую трех- или шестикадровую цепочку можно запечатлеть несколькими способами. Один из этапов режиссерской работы — изучение вариантов раскадровок и сопоставление идей. Существует множество визуальных элементов, из которых можно составить кадр и сцену. Следующий пример показывает, как режиссер работает над созданием фильма. Вы поймете, как он думает и что чувствует. Вы сможете увидеть творческий процесс, а не только его результат.

Проблема выстраивания сюжета: статичный кадр

Режиссер ищет локацию для начальной сцены фильма, сюжет которого основан на его детских воспоминаниях. События разворачиваются в пригороде. Переулок, растущие вдоль дороги деревья, свет, падающий на тротуар, — все пробуждает воспоминания. Режиссер выходит из автомобиля и идет к дому, который напоминает ему дом, в котором жила его семья. Стоя на краю лужайки, он представляет начальную сцену фильма. Он чувствует, что в первой сцене не нужно точно следовать сценарию, важнее описать настроение, дать представление о времени и персонажах.

По замыслу режиссера начальная сцена описывает утро буднего дня. Как обычно, главный герой просыпается последним. По сценарию основная часть действия происходит на кухне, реплик мало. Но пока режиссер стоит напротив дома, залитого солнечным светом, он вспоминает, как недовольны были родители, когда он оставлял в школе куртку или свитер, или забывал тетради в автобусе. Он вспоминает день, когда ему было десять лет…

Первый вариант

В первой сцене режиссер решает ограничиться статичными кадрами с минимальным панорамированием, чтобы наблюдать за действием (рис. 8.6). Он начинает с фронтального общего плана дома в кадре 1. Через несколько секунд отец выходит наружу и направляется к гаражу. Новый кадр (2) показывает окно спальни мальчика, через которое мы видим край его кровати; отец проходит мимо. Покрывало двигается, и носок падает с кровати. Переход к кадру 3: мальчик на переднем плане.

1



Отец выходит из дома и направляется к гаражу

2



Носок падает с кровати, когда мальчик ворочается под одеялом. Отец пересекает задний план

3



Отец проходит мимо окна на заднем плане

Рис. 8.6. Первый вариант

Здесь режиссер останавливается, видя, что мизансцена не работает. Он понимает, что кадр 1 должен показывать дом в более широком контексте — пригорода и прошлого. Он видит, что второй кадр с окном слишком сложно читается, хотя ему и нравится смещение от центра — показана только часть кровати, а мальчика вообще не видно. Он решает попробовать другой вариант.

Второй вариант

Режиссер начинает новый вариант с верхнего ракурса, слегка отдаляющего его от действия (рис. 8.7). Он предполагает, что кадр можно сделать более плавным, а окружающее пространство добавит «воздуха» к оригинальному начальному кадру. Кадр 1: отец выходит и по дороге в гараж что-то находит в траве. Когда он наклоняется, чтобы поднять предмет, мы переходим к кадру 2. Отец нашел детский ботинок. Покачав головой, он делает пару шагов к камере, выходит на средний план и вздыхает. Переход к кадру 3. Мальчик ворочается в кровати, его нога выглядывает из-под одеяла. Мы слышим за кадром звук открывающейся двери, и, пока ребенок вертится, пытаясь устроиться поудобнее, рука отца появляется в кадре и вешает ботинок на спинку кровати.

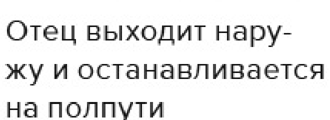
1



2



3



Отец выходит нару-
жу и останавливается
на полпути

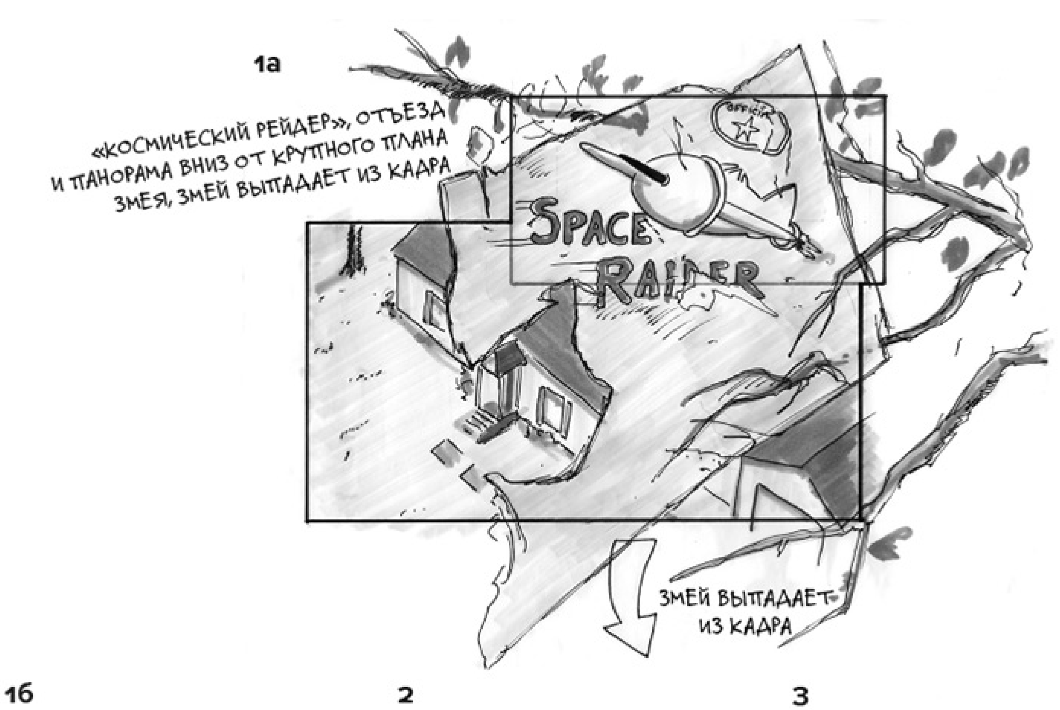
Кадр заполняет собой мальчик, ворочающийся под одеялом; рука отца появляется в кадре и вешает ботинок на спинку кровати

Рис. 8.7. Второй вариант

Третий вариант

В новом варианте начальный кадр озаряет свет ярко-оранжевого космического корабля (рис. 8.8, кадр 1а). Камера отъезжает назад, и мы понимаем, что перед нами разорванный и смятый воздушный змей, застрявший высоко в ветвях дерева и бликующий в лучах солнца. Ветер сбивает змея, и он выпадает из кадра — за ним появляется дом. Отец выходит и идет к гаражу (кадр 1б). Переход к мальчику в кровати (кадр 2). Слышен звук открывающейся двери гаража. Переход к гаражной двери (кадр 3). Отец подходит к автомобилю, а мы переходим к мальчику в кровати (кадр 4). Он ворочается, и мы видим, как мимо окна сначала «проплывает» одна нога в носке, а затем другая — без. Через окно мы видим, как отец выехал на дорогу.

1а



1б



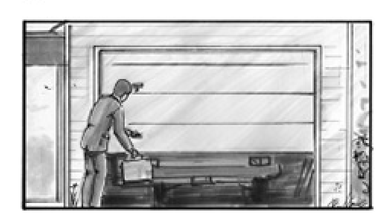
Финальная точка панорамы — отец выходит и направляется к гаражу

2



Мальчик в постели слегка ворочается, когда звук открывающейся гаражной двери тревожит его сон

3



Отец заходит в гараж и заводит машину

4



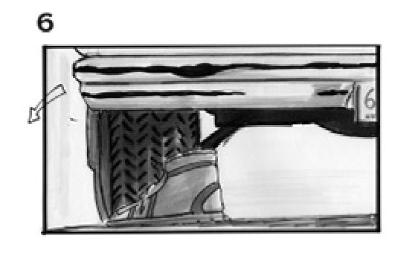
Мальчик ворочается в кровати, сначала появляется нога в носке, потом — без; на заднем плане проезжает машина

5



Альтернатива для кадра 4

6



Машина останавливается у ботинка; отец выходит на дорогу

Рис. 8.8. Третий вариант

Режиссер чувствует, что четвертый кадр можно улучшить, если сделать его крупнее. В момент, когда автомобиль проезжает мимо окна, слышен визг тормозов. Переход к нижнему ракурсу дороги и машине, остановившейся в паре метров от ботинка. Дверь открывается, и камера слегка меняет положение, чтобы в кадр попал отец (вернее, только его ноги), выходящий из машины (кадр 6).

Здесь режиссер вновь останавливается. У него появилось несколько идей, но он понимает, что их нужно продумать. Во-первых, он решает сохранить кадр со змеем, но хочет переместить его ниже. Так он сможет показать в кадре пригород, прежде чем панорамировать на дом. Во-вторых, он чувствует, что история слишком фокусируется на мальчике и его отце. Он решает показать других членов семьи. Для этого потребуется сделать параллельный монтаж между несколькими персонажами, а это отвлечет внимание от ботинка.

Четвертый вариант

В окончательной версии режиссер совместил отдельные компоненты предыдущих (рис. 8.9).

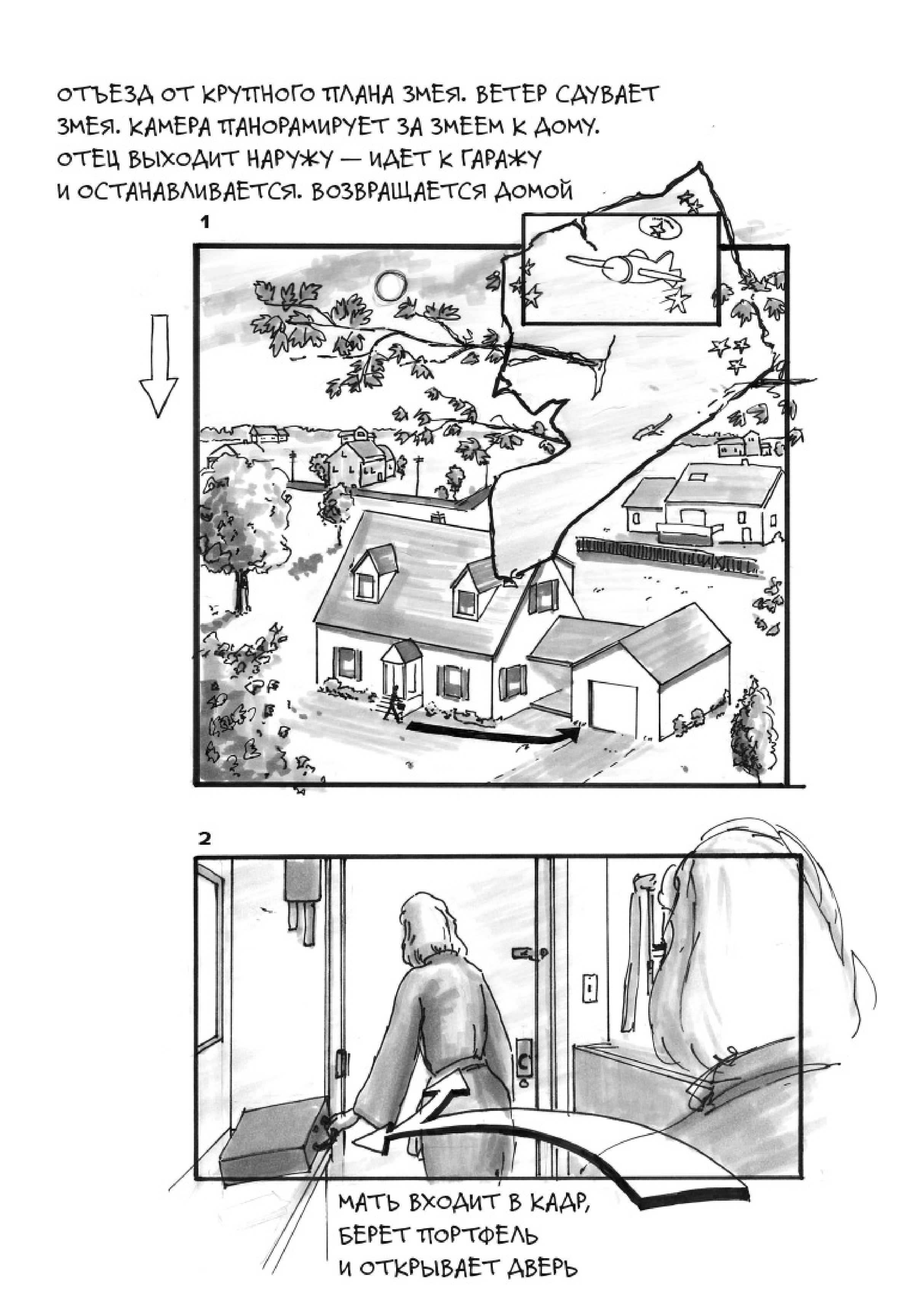


Рис. 8.9
Четвертый вариант

3



МАТЬ ЖДЕТ, ПОКА ОТЕЦ ПОДНИМЕТСЯ
ПО СТУПЕНЯМ. ОН ЗАБИРАЕТ ПОРТФЕЛЬ

4



ОТЕЦ ЗАСТЕНЧИВО УЛЫБАЕТСЯ,
СПУСКАЯСЬ ПО КРЫЛЬЦУ. МАТЬ
ВЫХОДИТ ЧЕРЕЗ ПЕРЕДНЮЮ
ЧАСТЬ КАДРА

5



МАЛЬЧИК ВОРОЧАЕТСЯ ВО СНЕ

Рис. 8.9
Четвертый вариант (продолжение)

6



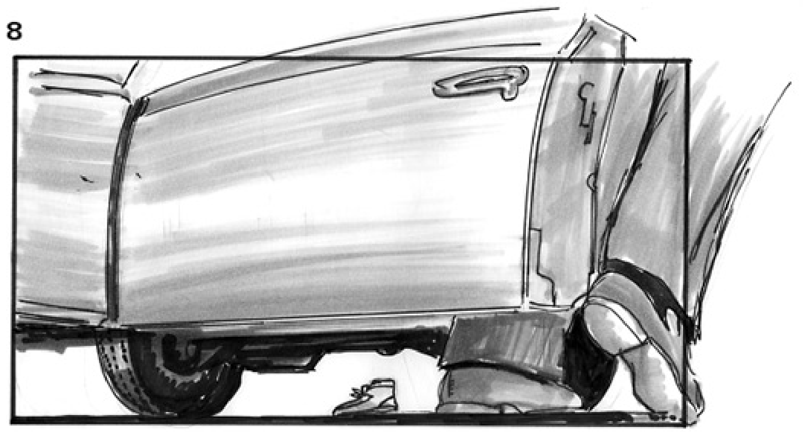
МАТЬ НА КУХНЕ СКЛАДЫВАЕТ ПОСУДУ. СПРАШИВАЕТ У ДОЧЕРИ: «ПИТЕР ВСТАЛ?»

7



РАКУРС ИЗ КРОВАТИ. ЛЕВАЯ НОГА В НОСКЕ ВЫГЛЯДЫВАЕТ ИЗ-ПОД ОДЕЯЛА. ЗАТЕМ ПОЯВЛЯЕТСЯ НОГА БЕЗ НОСКА. НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ ОТЕЦ ВЫЕЗЖАЕТ НА ДОРОГУ. (ЗВУКОВОЙ ЭФФЕКТ) ВИЗГ ТОРМОЗОВ

8



ОТЕЦ ВЫХОДИТ ИЗ МАШИНЫ. БОТИНОК ПОЗАДИ АВТОМОБИЛЯ

Рис. 8.9
Четвертый вариант (продолжение)



МАТЬ ОТКРЫВАЕТ ДВЕРЬ ВАННОЙ: «ПИТЕР ВСТАЛ?»
ДОЧЬ: «ОТКУДА МНЕ ЗНАТЬ?» ЗВОНОК.
МАТЬ ВЫХОДИТ, ПЕРЕСЕКАЯ КАДР



МАТЬ ОТКРЫВАЕТ ДВЕРЬ. ОНА ВИДИТ, КАК ОТЕЦ
ОТЪЕЗЖАЕТ ОТ ДОМА, СМОТРИТ ВНИЗ И ВИДИТ
БОТИНОК НА ПОРОГЕ

Рис. 8.9
Четвертый вариант (продолжение)



12

АВТОМОБИЛЬ ОТЦА ВЪЕЗЖАЕТ В КАДР. СПУСТЯ ПАРУ МГНОВЕНИЙ ПОЯВЛЯЕТСЯ ЗМЕЙ. — КОНЕЦ СЦЕНЫ

Рис. 8.9
Четвертый вариант (окончание)

Режиссерский анализ

Режиссер останавливается, потому что возможности последнего варианта исчерпаны. Многие идеи можно улучшить и упростить, если сделать наезды и панорамы, но сейчас его больше волнует общее настроение и тональность сцены. Если идеи будут отбракованы, бесполезно их улучшать с помощью раскадровок. Режиссер понимает, что его решения и сюжетные точки интересны — параллель между забывчивостью отца и сына и гэг с воздушным змеем, — но мальчик потерялся за обилием событий. Змей — трогательная деталь, но после начального кадра внимание должно переключиться на мальчика и принадлежать ему до конца сцены. Режиссер записывает идеи в блокнот, чтобы позднее поработать над сценой.

Подводя итог, скажу несколько слов о последней раскадровке. Детали позволяют показать действие поэтапно, повторяя движущийся объект в кадре. Так происходит, например, на панели 6, где мать появляется в комнате дважды. При этом левая, а затем правая нога мальчика появляются только один раз, что показано на панели 7 и поясняется в примечании. Режиссеру известны варианты монтажа и детали мизансцены, кроме того, он разработал собственные раскадровки, поэтому здесь путаницы не возникнет. Но при раскадровке действий для другой картины, чтобы не возникло недопонимания, нужно включать каждое важное движение.

Глава 9

Съемка диалогов

При съемке диалогов режиссер преследует две цели: правдиво изобразить человеческие отношения и донести их суть до зрителя. Первой цели он достигает с помощью сценария и актерской игры, реализация второй зависит от мизансцены, операторской работы и монтажа. Однако на площадке режиссер часто видит, что актерская игра не соответствует его замыслу. В этой ситуации нет правильного или неправильного решения — существует только то, которое поможет режиссеру решить эту проблему.

Режиссура мизансцены

Чувство прекрасного зависит от остроты восприятия окружающего мира. В музыке, например, для этого необходим тонкий слух, а в кино — умение целиком видеть картину мира. Кинематографическое «в*и*дение» зависит от памяти и способности распознавать суть вещей. Этому можно научиться, отточить, как любой другой навык. Именно этим мы и займемся в следующих главах.

Сперва нам понадобится базовый набор планов и мизансцен. Подойдет любой метод съемки — главное, чтобы режиссер с умом использовал соответствующие приемы. Голливудский стиль предлагает классический набор готовых решений. Однако, познакомившись с базовыми принципами поведения людей во время разговора и стандартными положениями камеры для съемки диалогов, вы сможете импровизировать, смело нарушать правила и идти на творческие риски.

Мизансцена может быть пяти видов:

- сцена с актерами, которые не перемещаются в кадре;
- сцена с актерами, которые перемещаются в кадре;

- сцена с использованием глубинной композиции[44];
- сцена, в которой используется движение камеры;
- сцена, в которой движутся и камера, и актеры.

Прежде всего давайте рассмотрим способы съемки двух персонажей. Сравним ракурсы, фокусное расстояние и монтаж на раскадровках, чтобы вы наглядно убедились, как небольшие изменения влияют на восприятие сцены. Как только вы освоите мизансцены для двух персонажей, то сможете применить их для трех или четырех актеров, о чем пойдет речь в следующих главах.

Прежде чем перейти к примерам, разберем базовые принципы съемки. Запомните, они должны стать отправной точкой для новых идей, а не границами дозволенного.

Фронтальная композиция

Фронтальная композиция (или фронтальность) — это основа западного искусства. Это понятие означает, что персонажи на картине стоят лицом к зрителю или, в случае кино, к камере. В кино есть различные варианты фронтальных мизансцен: например, персонажи, разговаривая, стоят лицом к камере, а не друг к другу. Такое редко встречается в жизни, но в фильмах эту композицию в кадре используют часто.

Сцену, в которой актеры находятся во фронтальной позиции, можно снять с помощью одного мастер-плана. Однако если один из актеров отворачивается от камеры (частично или полностью), понадобится несколько ракурсов, чтобы увидеть лица обоих актеров. Существует два варианта монтажа этой сцены — актеры вместе на общем плане одним кадром и актеры, снятые с разных точек.

Мастер-план

Мастер-план — это общий план со всеми актерами эпизода, длящийся до тех пор, пока в сцене идет действие. Когда режиссеры используют мастер-план, они обычно снимают его

тремя камерами, стоящими по углам треугольника. Этот материал позже будет смонтирован. Но бывают случаи, когда мастер-план — единственный необходимый кадр.

Однокадровая съемка

Когда снимают мастер-план, камера обычно остается неподвижной, особенно если предполагается монтировать ее планы с планами, сделанными с других ракурсов. Если мастер-план подвижен, камера перемещается на тележке по съемочной площадке, совмещая в одном кадре несколько ракурсов, которые в смонтированной последовательности состояли бы из отдельных кадров. Подобный способ выстраивания мизансцены называется однокадровой съемкой; обычно во время такой съемки актеры могут двигаться параллельно камере. Снимать фронтальную композицию лучше монтажно, чем однокадрово, потому что в монтажном варианте можно получить планы предметов или людей, находящихся на противоположной стороне площадки и под углом больше, чем сто восемьдесят градусов. Кроме того можно снимать, нарушая линию взаимодействия. Такую смену практически невозможно быстро осуществить в кадре с непрерывным движением камеры (используя очень длинный тревеллинг), тем более несколько раз. Так что движущаяся камера в кадре с диалогом, как правило, придерживается основной линии взаимодействия. Подробнее мы рассмотрим эту тему в главе 12, разбирая мизансценирование, при котором камера двигается.

Крупность плана и дистанция

Вариант мастер-плана — средний план двух актеров, — был настолько популярен в американских фильмах 1930–1940-х годов, что французские критики окрестили его «американским». В начале 1930-х годов план с двумя персонажами использовали, чтобы целиком снимать диалоговые сцены, без крупных планов. С началом эры

звукового кинематографа в моду вошли продолжительные диалоги. Громоздкие камеры в шумопоглощающих боксах были менее подвижны, чем техника эпохи немого кино, а для съемки планов с участием двух персонажей камеру передвигать не требовалось. Это техническое ограничение было быстро устранено, но кадры с двумя персонажами снимали еще много лет, потому что они оказывали расслабляющее воздействие на зрителей в комедиях и мюзиклах.

Лично мне нравятся дистанция и объективность, которые зритель чувствует, когда видит кадры с двумя персонажами и кадры с фигурами в полный рост. Тело человека может быть потрясающе выразительным. Люди часто используют язык тела, чтобы дать другим понять, что они чувствуют. Имеет значение поза человека, его расположение в комнате, а также то, как он ведет себя с врагом, другом, любовником. Многие узнают друзей издалека по походке или характерным жестам. Движения персонажа в кино могут рассказать о нем столько же, сколько голос. Выразительные движения тела фиксируют с помощью общих и средних планов. Можно составлять из них целые сцены, соблюдать дистанцию и совсем не использовать крупные планы.

План и обратный к нему план, или «Восьмерка»

«Восьмерка» — это способ показать героев по отдельности на смежных кадрах. Ни один монтажный прием в Голливуде не может сравниться с ним по популярности. Это объясняется широким набором вариантов его монтажа. У «восьмерки» есть два важных преимущества, которых не хватает мастер-кадру с двумя персонажами. Первое заключается в том, что мы видим реакцию персонажа на реплику; второе — в том, что внутри сцены можно менять точку зрения. Кроме того, совпадение линий взгляда персонажей помогает создать ощущение пространственного единства.

Линии взгляда и зрительный контакт

Чем ближе линия взгляда к камере в кадре, где запечатлен один актер, тем более близким будет контакт зрителя с героем фильма. Когда актер смотрит прямо в объектив, то, соответственно, он смотрит и в глаза зрителю. Это оказывает сильное воздействие.

Чаще всего зрительный контакт используют в сценах, снятых с субъективной точки зрения, где зрители видят события глазами одного из персонажей. Этот прием редко встречается в кино — в большей части диалогов линии взглядов актеров направлены немного влево или вправо от камеры. В чередующихся крупных планах двух или более актеров для формирования линий взгляда нужно сохранять одно и то же расстояние от камеры. На рис. 9.1 показано сопоставление позиций камеры для съемки крупных планов.

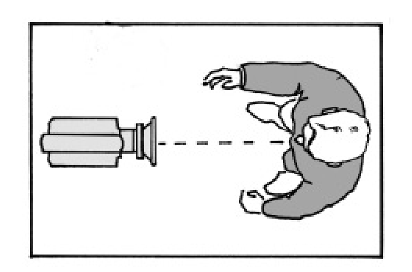
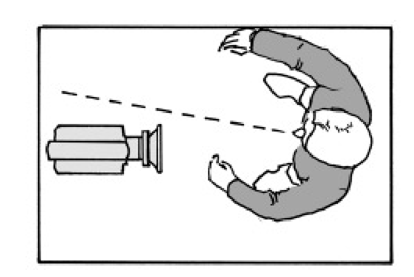
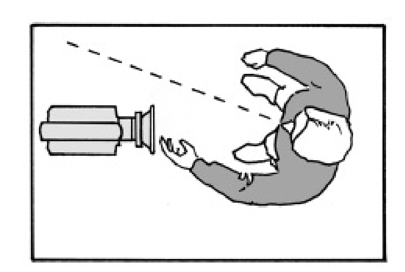




Рис. 9.1
Различные линии взгляда по отношению к камере

Как только вы поймете, какие психологические и драматургические смыслы несут в себе линии взгляда и зрительный контакт, то сможете немного перемещать камеру в сценах, чтобы расставлять драматургические акценты.

Выстраивание мизансцены

Если у режиссера нет времени применять все возможные варианты размещения оборудования и положения актеров, он обычно полагается на несколько универсальных стратегий. Если режиссер предоставляет актеру свободу для творчества, могут появиться новые варианты. Но если режиссер не знает, как выстраивать мизансцену, процесс съемки на площадке

сведет на нет все эксперименты. В этом случае непременно возникнет спор с оператором и продюсером, которые не поймут, почему он продолжает переделывать сцену, теряя время, а зачастую и желание актеров импровизировать.

Режиссеру-новичку часто не хватает умения, чтобы заранее представить, как будут располагаться актеры и камера на съемочной площадке, а также навыка, чтобы определить композиционное решение, которое возникнет в результате выстраивания мизансцены. В этом случае ему пригодится система различных вариантов съемки мизансцены.

Варианты мизансцен A, I, L

Постановочная система, которой мы придерживаемся, включает в себя: мизансцену — схему расположения актеров (pattern) и направление их взглядов относительно друг друга (position). Сперва разберемся с мизансценами.

> **Мизансцены** — это простейшие способы размещения актеров согласно линии взаимодействия, они имеют прямое отношение к положению камеры.

Есть три базовых мизансцены, назовем их A, I и L. Буквы напоминают вид сверху на фигуры актеров, если мы соединим их воображаемыми линиями.

Мизансцены A и L применяют, если в сцене задействовано три или больше актеров. Единственная мизансцена на двоих — I. На рис. 9.2 представлены все три варианта.

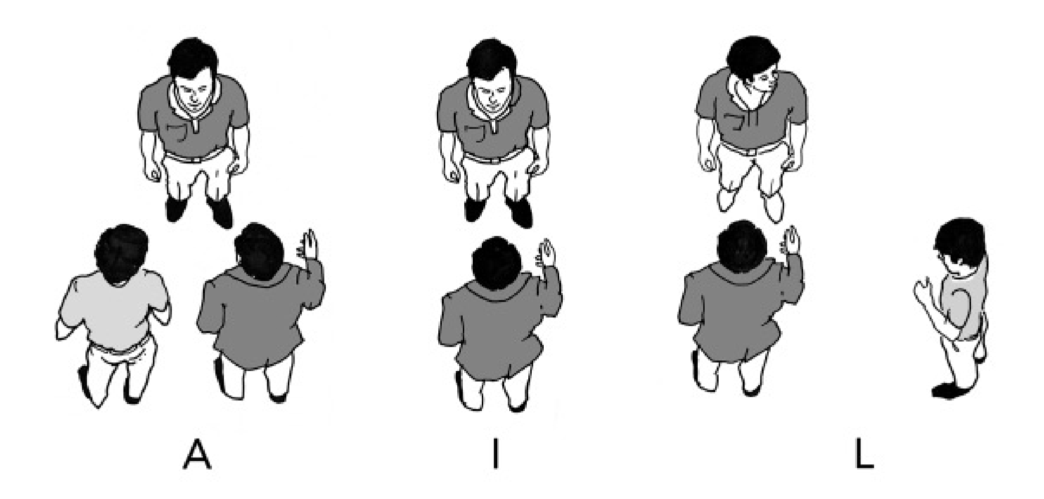


Рис. 9.2
Варианты мизансцен

Для каждой мизансцены могут быть разные направления взглядов. Важно, что взгляды актеров соотносятся с композицией кадра: когда камера установлена для съемки определенной сцены, положения тел актеров (то, в какую сторону повернуты их головы) определяются их взглядами. Опытный режиссер одновременно будет планировать и то, куда смотрит актер, и то, где он стоит. Но вначале разберем основные варианты. Три типичных направления взглядов для мизансцены I показаны на рис. 9.3.

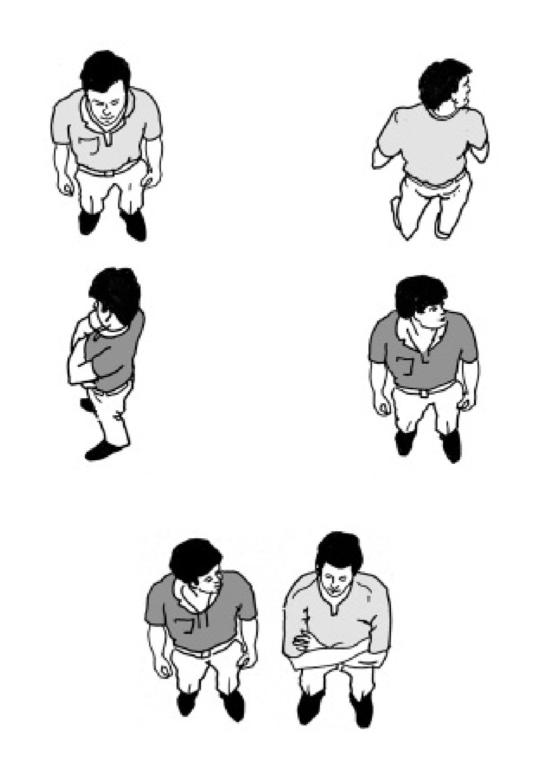


Рис. 9.3
Все направления взглядов для мизансцены I

Мизансцена I для двух актеров — *базовый блок в нашей системе*, потому что линия взаимодействия может быть установлена только между двумя людьми за один раз. Когда в разговоре принимает участие больше двух человек, линия взаимодействия проходит так, как описано в главе 6. Это очень удобно — нам потребуется выучить направления взглядов лишь для двух персонажей, а затем применить их к более крупным группам актеров. Внутри схем A и L оператор ищет линию взаимодействия между двумя актерами так же, как в схеме I, во всех случаях, когда требуется снимать цепочки крупных планов или одного персонажа.

Диалоговая сцена на двоих

Большинство раскадровок в этой главе подготовлены для статичной камеры. Позже мы рассмотрим, как использовать движение камеры или перемещение актеров. А пока посмотрим

на несколько сцен с использованием разных ракурсов для статичной камеры.

Первая схема направлений взглядов в мизансцене

Актеры смотрят в глаза друг другу

Самое очевидное расположение людей во время разговора — лицом друг к другу (рис. 9.4). Первый вариант — снять персонажей в профиль.



Рис. 9.4
«Восьмерка», герои сняты в профиль

С композиционной точки зрения это постановочное решение противопоставляет персонажей. Мы не видим выражений лиц, за исключением тех случаев, когда камера стоит очень близко к актерам (кадр 6). Если используются отдельные крупные планы, то камера обычно перемещается за плечо для «восьмерки», хотя также допустимы отдельные крупные планы, снятые в профиль.

Классическая «восьмерка»

Следующая цепочка — классическая «восьмерка», снимаемая через плечо (рис. 9.5). Она может стать логическим продолжением кадров из предыдущего примера, снятых в профиль. Хотя оба кадра через плечо обычно снимают одновременно, чтобы использовать тот же объектив и то же расположение героев в кадре, можно смонтировать и кадры, снятые по отдельности. Правда, в сценах с продолжительными диалогами более уместна одновременная съемка на две камеры.



Рис. 9.5
Классическая «восьмерка»

Существуют два основных способа съемки крупных планов через плечо. На изображениях 3 и 4 в кадр целиком вписана голова персонажа, находящегося на переднем плане. На изображениях 5 и 6 голова закрывает треть или даже половину кадра, изолируя актера, стоящего лицом к зрителю.

«Восьмерка», снимаемая на длиннофокусный объектив

В следующей цепочке кадров, снятых через плечо (рис. 9.6) с использованием той же первой схемы расположения актеров, начальное фокусное расстояние объектива — 120 мм, затем оно увеличивается до 200 мм. Результат очевиден. Обратите

внимание, что это первый кадр, снятый в буквальном смысле через плечо, поскольку мы видим плечо и шею персонажа. Снимая крупный план на длиннофокусный объектив, мы создаем у зрителя ощущение близкого контакта с героями, в отличие от съемки на широкоугольный объектив.



Рис. 9.6
Вариант съемки первой схемы: «восьмерка», снимаемая на длиннофокусный объектив

«Восьмерка», снимаемая с нижнего ракурса

Еще один вариант «восьмерки» для двух актеров, смотрящих друг на друга, представлен на рис. 9.7. Эти динамичные кадры, снятые из-за бедра, с нижнего ракурса, создают атмосферу

конкуренции. Кадры 1 и 2 немного наклонены и не противопоставляют актеров так, как кадры 3 и 4, снятые на камеру, расположенную примерно в метре от земли. В кадрах 5 и 6 фокусное расстояние объектива увеличено (100 мм), чтобы персонаж на переднем плане вышел из фокуса, а фигура на заднем плане выглядела бы более четкой.



Рис. 9.7
Вариант съемки первой схемы: «восьмерка», снимаемая с нижнего ракурса

Вторая схема направлений взглядов в мизансцене

Актеры расположены плечом к плечу

Такой вариант фронтального размещения открывает больше возможностей, чем другие, потому что в одном кадре мы видим анфасы или профили актеров. В примере ниже персонажи стоят лицом к зрителю и смотрят в камеру, установленную на капоте автомобиля. Когда актеры говорят друг с другом, они поворачиваются, и камера снимает их в профиль.

Кадры 1–3 (рис. 9.8) — простые кадры с участием двух актеров. Любой из этих кадров может стать мастер-планом, хотя кадр 1 немного широковат для привычного диалогового. Посмотрите на изображения и попробуйте представить себе диалог. Возможно, вы обнаружите, что крупность плана влияет на характер отношений между героями. Считайте, что это упражнение, прямо противоположное самому распространенному, когда требуется визуализировать сцену из сценария.



Рис. 9.8. Плечом к плечу. Кадры 1–6

В кадрах 4, 5 и 6 мы начинаем со съемки профилей двух персонажей и переходим к профилям на крупном плане. Для крупного плана придется приблизить камеру, но она будет направлена под тем же углом, что при съемке кадра с двумя людьми. (Мне кажется, подобное использование крупного плана

дробит сцену, но в голливудском стиле это допустимое монтажное решение.)

В кадрах 7–9 на рис. 9.9 действие начинается со среднего плана с участием двух персонажей. На этот раз мы заменим крупный план из предыдущего варианта профилями двух персонажей, переместив камеру в сторону, затем сделаем разворот плана через плечо. К сожалению, персонажи не заполняют кадр так, как мне хотелось бы, — если бы иллюстрации были раскадровкой, я бы заранее сделал кадры крупнее.



Рис. 9.9. Плечом к плечу. Кадры 7–12

Последняя цепочка (кадры 10–12) начинается с мастер-плана, за которым следуют два крупных плана. На этот раз начнем с плана в три четверти, вмещающего двух персонажей. Затем приблизим камеру и поставим немного сбоку, чтобы снять планы через плечо. Сравним эти кадры с двумя профилями, снятыми крупным планом и опубликованными ранее на кадрах 5 и 6. Обратите внимание, что на этих кадрах более ощутимо присутствие героев — персонажи, снятые крупным планом, смотрят на нас (то есть в камеру), словно мы участвуем в сцене.

Третья схема направлений взглядов в мизансцене

В третьей мизансцене фигуры актеров размещены под углом девяносто градусов (рис. 9.10). Это что-то среднее между первым вариантом, где плечи актеров располагаются параллельно друг другу, и вторым, где персонажи стоят плечом к плечу. В этой позе люди выглядят более расслабленными, спорщики или воркующая парочка будут стоять совсем иначе. Непринужденные отношения позволяют участникам диалога слегка поворачиваться во время разговора и не смотреть на собеседника.

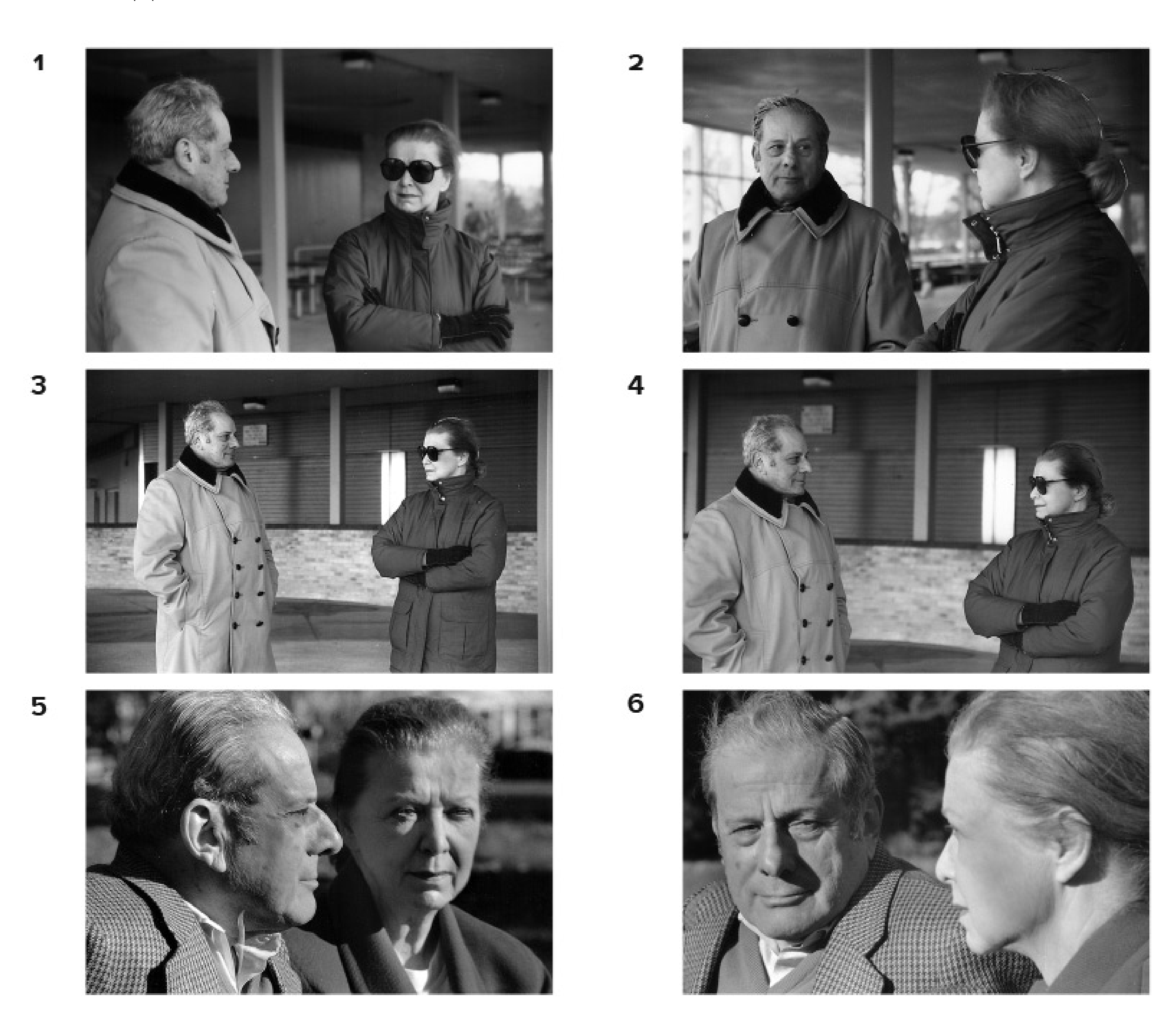


Рис. 9.10. Третья схема

В плане в три четверти с участием двух человек (кадры 1 и 2) актер, чье лицо больше обращено к камере, находится в более выигрышной позиции. Такие кадры часто предвосхищают планы, снятые через плечо актера.

Прямой план (кадр 3 и 4) дает актерам равное пространство — хороший выбор для мастер-плана, если в сцене не нужны крупные планы или планы через плечо. В качестве альтернативы можно разместить второстепенного актера лицом к камере, чтобы снять эквивалент «восьмерки». Как и в случае со всеми мизансценами I, можно использовать крупные планы и планы через плечо, но нужно учесть, что они помещают персонажей в более тесные отношения, чем вторая схема съемки. Сохранить угловое размещение актеров можно с помощью тесного плана с участием двух персонажей и минимальной дистанции между ними — пример с использованием «восьмерки» показан на кадрах 5 и 6.

Четвертая схема направлений взглядов в мизансцене

Начиная с четвертой схемы, мы рассмотрим мизансцены, где присутствует напряжение во взаимоотношениях героев. Во всех случаях на него указывает отсутствие зрительного контакта между актерами. В этой цепочке кадров женщина отвернулась от партнера — очевидно, герои испытывают чувство отчуждения, отдалились друг от друга. Подобное размещение ставит зрителей в привилегированное положение, потому что они могут видеть то, чего не видит мужчина, — реакцию женщины на его слова.

Мизансцена такого рода создает близкие отношения между зрителями и одним из актеров. Эта мизансцена, опирающаяся на фронтальную композицию, предлагает конкретную точку зрения. «Восьмерка» в этом случае будет ее существенно менять. Если требуется показать более нейтральные отношения между актерами, есть другие, возможно, более подходящие, варианты мизансцены. Как видно, я не использовал

«восьмерки», потому что здесь было важно сохранить фронтальную композицию.

В кадре 1 (рис. 9.11) план с участием двух персонажей снят на объектив с глубиной резкости 30 мм — в результате изображение актрисы на переднем плане слегка размыто, и кажется, что актер на заднем плане очень далеко, хотя их разделяет только стол для пикника.



Рис. 9.11
Четвертая схема. Кадры 1–6

На кадрах 4, 5 и 6 начальный кадр более свободный и дает зрителю «воздух», чтобы осмотреться. Крупный план в кадре 5 также расширен (почти до размеров среднего плана), чтобы тот приобрел более расслабленное «звучание». Сопоставьте ощущения от этого кадра с третьим. Обратите внимание, насколько сцена стала менее тревожной.

Пятая схема направлений взглядов в мизансцене

В следующем варианте мизансцены показано, каким образом создается напряжение и ощущение раскола между героями. Здесь задействован язык тела: руки женщины скрещены на груди, руки мужчины в карманах или на бедрах. Для

усиления драматизма используют кадрирование, но оно не влияет на то, кто будет ведущим в сцене. В варианте ниже женщина отказывается смотреть на мужчину. Создается впечатление, что мужчина находится во второстепенной позиции. Но также можно предположить, что в этой сцене мужчина обвиняет женщину в том, что она когда-то солгала. В таком случае ведущим персонажем будет мужчина.

Начнем с кадра 1, снятого с верхнего ракурса (рис. 9.12), — подобный вид обычно создает у зрителей ощущение напряжения и изоляции; этому же способствует открытое пространство. Переход к кадру 2 с участием двух персонажей вполне правомерен, но я бы предпочел показать, как актеры отдаляются друг от друга. В следующей сцене (кадры 3 и 4) показана «восьмерка», снятая в три четверти.

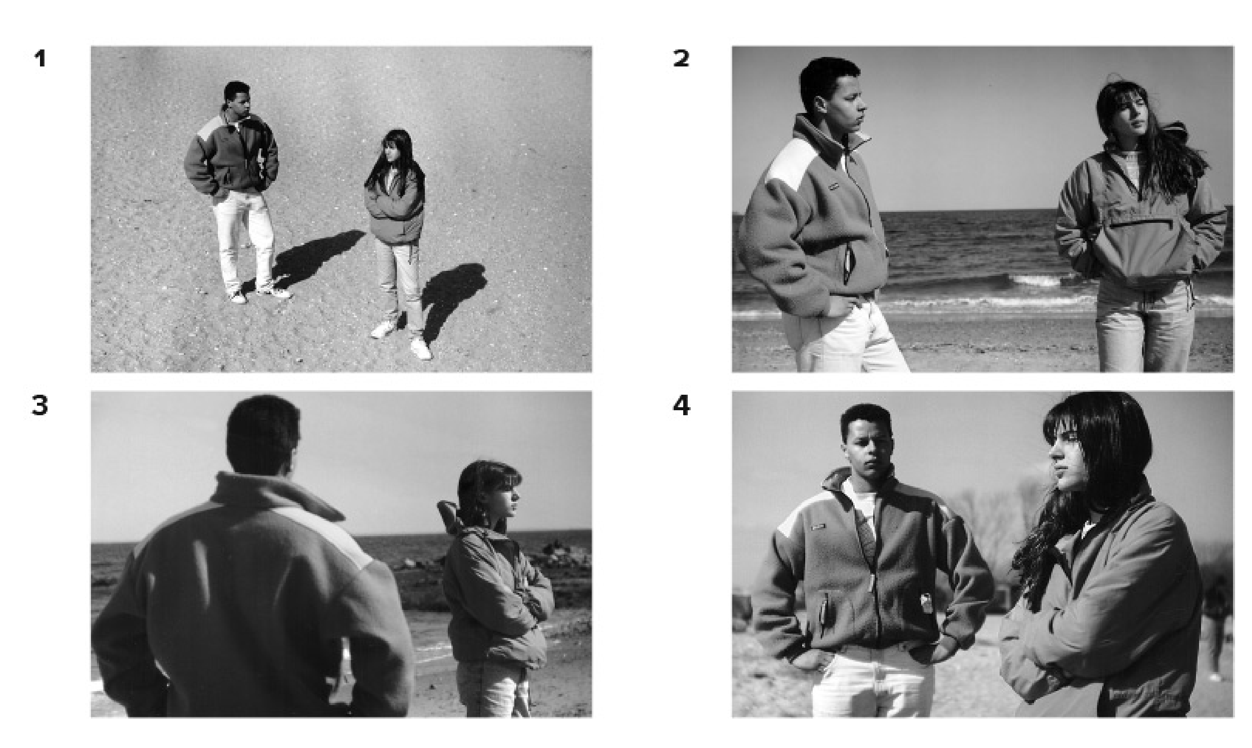


Рис. 9.12
Пятая схема. Кадры 1–4

Кадры 5 и 6 (рис. 9.13) — «восьмерка», снятая с более близкого расстояния. Композиция совмещает в себе крупный план на переднем плане и средний план на заднем. Очевидная

разница между ними в том, что кадр 6 показывает лица обоих актеров, а кадр 5 — только одного.

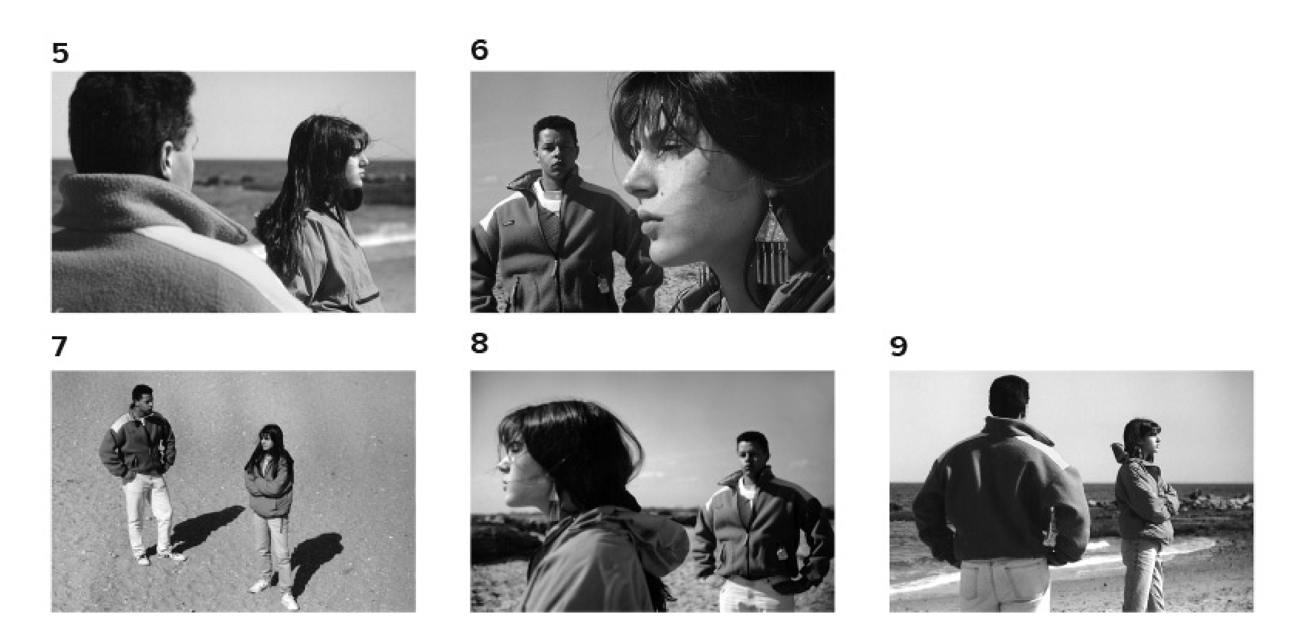


Рис. 9.13. Пятая схема. Кадры 5–9

Если нужно скрыть выражение лица женщины, можно снять сцену с противоположной от линии взаимодействия стороны.

Сцену продолжает кадр 7, снятый с верхнего ракурса. Затем мы пересекаем линию взаимодействия и оказываемся в кадре 8, пересекаем линию еще раз для съемки кадра 9. Такой тип мизансцены нетипичен для голливудского стиля, в основном потому, что в Голливуде правило ста восьмидесяти градусов незыблемо. Но не отказывайтесь от кадра только из-за того, что приходится нарушать линию взаимодействия. Если он «работает», используйте его.

Шестая схема направлений взглядов в мизансцене

Для того чтобы произвести мощный драматический эффект, в следующей мизансцене разрушается зрительный контакт (рис. 9.14). Ее ценность — в ясности, аналогично, тому, как это достигалось в плане, где два персонажа стояли плечом к плечу. Но есть и различия: здесь зритель идентифицирует себя с актером на переднем плане. Лично мне кажется, что если

в таких случаях слишком часто менять на монтаже кадры, то разрушается единство сцены.



Рис. 9.14
Шестая схема

В кадре 1 мы видим общий план размещения актеров. В кадре 2 представлена лучшая дистанция для мастер-плана. При таком расположении фигур актриса на заднем плане может двигаться, топтаться на месте, поворачиваться или даже мгновенно выйти из кадра. Актер на переднем плане, если они оба находятся в кадре, ограничен маленьким пространством. Кадры 3 и 4 показывают, как можно добиться того, что зритель начнет идентифицировать себя с героями. Если снять

персонажей крупными планами, как в кадрах 5 и 6, создается ощущение отчуждения между ними.

Седьмая схема направлений взглядов в мизансцене

В этой мизансцене актеры вновь не смотрят друг на друга (рис. 9.15). Поскольку их взгляды устремлены в разных направлениях, наше внимание распределяется между актрисой на переднем плане и актером на заднем. Это создает расслабленную, ненавязчивую драматургическую обстановку. Актер на заднем плане словно смотрит сквозь актрису на переднем. Внимание зрителя направлено на актрису, и это объединяет кадр.



Рис. 9.15. Седьмая схема

Попробуйте сопоставить следующие крупные планы. Средне-крупный план мужчины — хороший пример того, как крупность способствует формированию пространственного единства сцены. Научитесь смотреть на изображения, не рассматривая их пристально. Читать раскадровки — это все равно что монтировать кино. Процесс становится проще, когда перед вами вся сцена.

Восьмая схема направлений взглядов в мизансцене

Здесь представлена модификация предыдущей мизансцены. Как и прежде, герои располагаются под углом друг к другу, но на этот раз актер на заднем плане отвернулся от актрисы (рис. 9.16). Три пары панелей демонстрируют разные типы взаимоотношений зрителя с персонажами. На кадрах 1 и 2 актриса, которая смотрит в сторону камеры, находится в более выгодном положении. Как правило, актер, чьи глаза видны более четко, будет ведущим в кадре. Глубинная мизансцена способствует идентификации с актером на переднем плане. Наконец, в профильных планах (кадры 5 и 6) внимание зрителя равномерно распределяется между двумя фигурами, поскольку оба актера не смотрят в камеру.

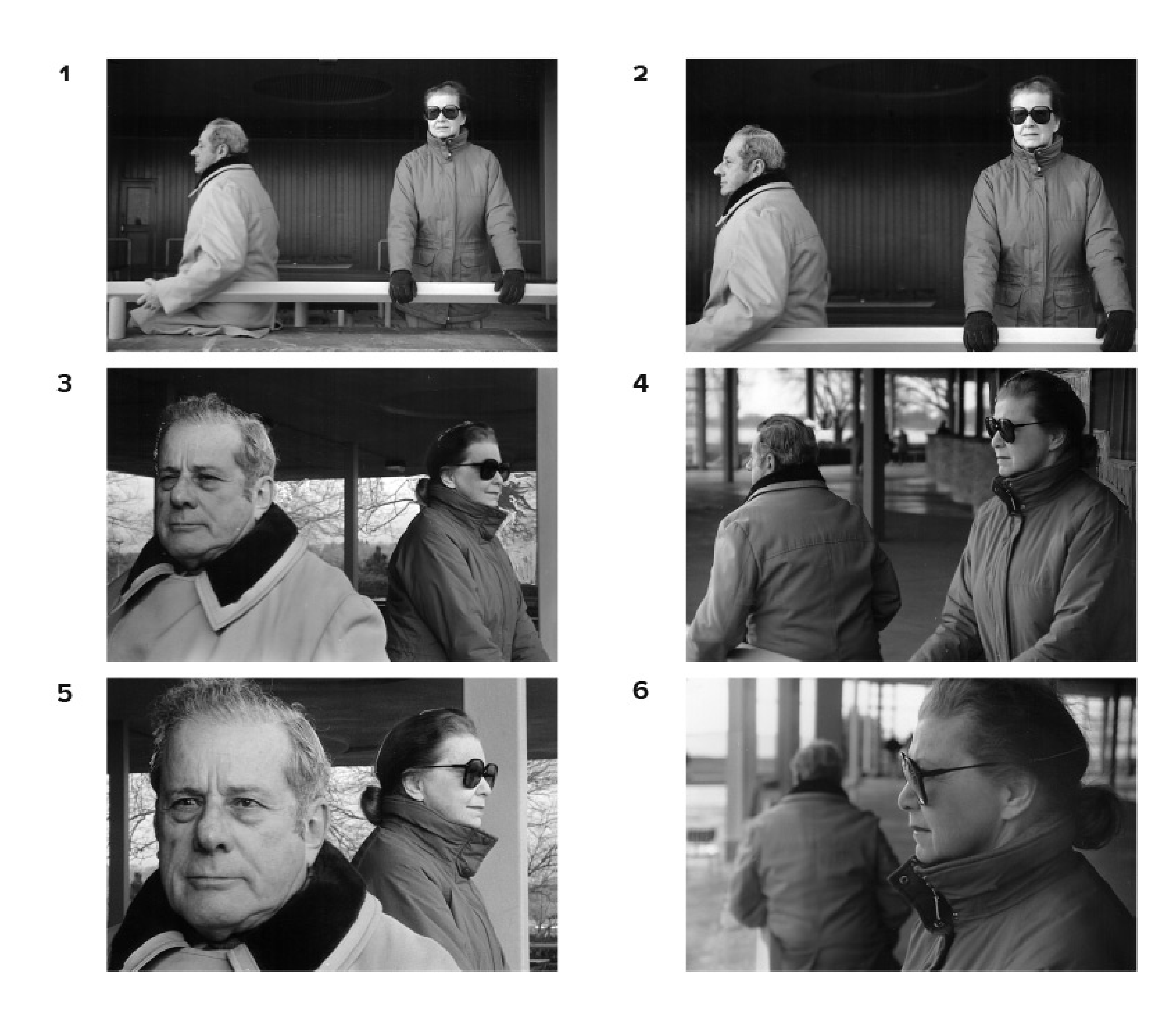


Рис. 9.16. Восьмая схема

Девятая схема направлений взглядов в мизансцене

Здесь актеры стоят спиной друг к другу (рис. 9.17). Сцена так и просится в мюзикл, но только в том случае, если персонажи знают, где находится собеседник, и специально приняли вызывающую позу. Теперь представьте, что действие происходит на железнодорожной платформе, а мужчина получил задание следить за женщиной. Мужчина входит в толпу и становится к женщине спиной. В этом случае мизансцена соответствует триллеру, а не комедии.



Рис. 9.17
Девятая схема. Кадры 1–4

Сопоставив мизансцены в кадрах 1 и 4, вы увидите, что слегка утрированное размещение в кадрах 1 и 2 выглядит менее искусственно, если камера приблизится, как в кадрах 3 и 4.

Лично мне кажется, что наиболее удачно актеры размещены в кадрах 5–10 (рис. 9.18). Все шесть кадров привлекают внимание, потому что поворот головы обозначает, что герой слышит что-то за кадром. Это своеобразная версия монтажа по взгляду через услышанный звук.



Рис. 9.18
Девятая схема. Кадры 5–10

Десятая схема направлений взглядов в мизансцене

В следующих трех последовательностях (рис. 9.19) актеры находятся на разной высоте. Обычно это означает, что крупные планы с участием двух персонажей снимаются с верхнего или нижнего ракурса, хотя при съемке их общих планов это необязательно. В этой цепочке кадров «восьмерка» не показана, хотя ее, очевидно, вполне можно применить.



Рис. 9.19. Десятая схема

Понаблюдайте за развитием действия. Попробуйте «прочесть» кадры справа налево или по диагонали, чтобы увидеть разные комбинации. Каждый кадр монтируется с любым другим, но все они создают разное настроение и ощущение пространства. Развивайте способность определять взаимоотношения между кадрами — это поможет вам выбирать верное композиционное решение.

Существует еще много вариантов размещения двух актеров, которые мы не разобрали, но почти все они будут иметь схожие физические и эмоциональные характеристики хотя бы с одной из приведенных мизансцен. Ваша задача не запомнить способы размещения актеров и камеры, а понять, как в сцене взаимодействуют элементы, из которых рождаются драматургические свойства кадра.

Глава 10

Диалог с участием трех персонажей

Итак, мы разобрали десять направлений взглядов героев для мизансцены I. Теперь введем в мизансцену третьего актера, чтобы изучить, как применяют схемы A и L. Напоминаю: наша система основывается на трех принципах.

1. Мизансцена I — простейшая расстановка героев, которую можно обнаружить и в мизансценах A и L.
2. Линии взаимодействия между героями определяют положение камеры.
3. Мизансцена, основанная на базовых принципах съемки, зависит от направления взглядов персонажей сцены.

Различие между мизансценами A и L

Размещение актеров в сцене не всегда полностью повторяет очертания букв A или L, поэтому иногда бывает трудно определить, какую мизансцену выбрать. В этом случае надо ориентироваться на положение камеры.

Например, нам нужно разместить трех актеров для съемки общего плана, при этом два актера смотрят на третьего. Если третий актер находится между двумя другими, то они образуют схему A. Если же третий актер стоит не между ними, а в стороне, то это схема L. Такой элемент мизансцены называется *противопоставлением*. На рис. 10.1 представлены различные варианты противопоставлений.

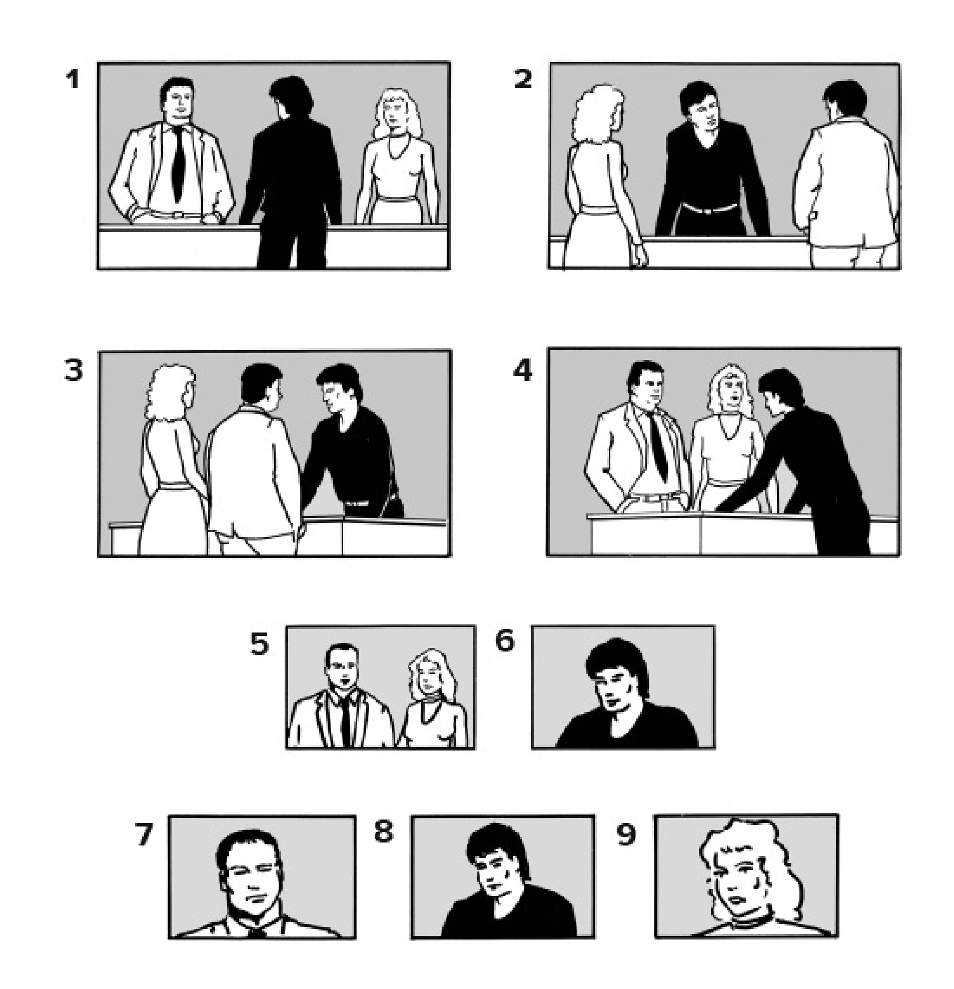


Рис. 10.1
На кадрах 1 и 2 один персонаж противопоставлен двум другим. Напротив мужчины в черном, справа и слева от него, стоят женщина и мужчина в белом. Это схема А. На кадрах 3 и 4 показана иная расстановка для плана с тремя персонажами: один из них немного смещен в сторону. Это схема L. Кадры 5 и 6 иллюстрируют противопоставление, которого можно достичь, если разбить план с тремя персонажами на план с двумя и противопоставить ему крупный план. В кадрах 7–9 актеры противопоставляются с помощью крупных планов

Базовые мизансцены и направления взглядов

В предыдущей главе в мизансценах с участием двух персонажей герои находились на открытом воздухе. Определив их базовые позиции, мы можем рассмотреть более сложные мизансцены.

Добавив еще одного актера, мы увеличиваем количество вариантов мизансценирования. Нет необходимости анализировать их все, потому что любую из комбинаций можно свести к одной из десяти расстановок в схеме I. Используя их,

мы можем создать десятки мизансцен с участием трех человек (рис. 10.2).



Рис. 10.2

Прежде чем перейти к раскадровкам, давайте рассмотрим, как работает линия взаимодействия в сценах с участием трех актеров. На рис. 10.3 представлена типичная мизансцена с использованием схемы A.

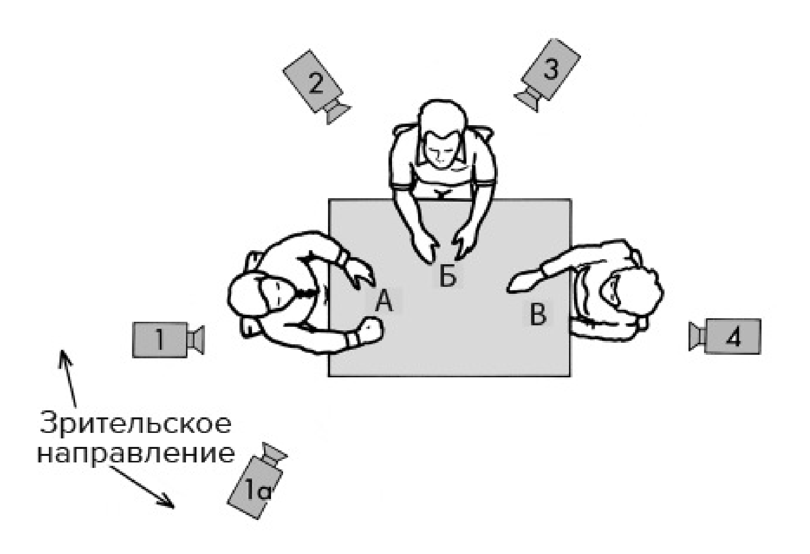


Рис. 10.3

Определяя решение для А-мизансцены, я сначала выбрал основную позицию камеры. Несмотря на то что камера может объезжать персонажей по кругу, у сцены должно быть главное зрительское направление. В зависимости от сцены оно может измениться, но в данном случае я начинаю съемку с камеры 1. Актеры А и Б ведут диалог, камеры 1 и 2, снимающие их через плечо, находятся по разные стороны от линии их взаимодействия. Затем актер Б разговаривает с актером В, и между ними устанавливается новая линия взаимодействия. С какой стороны мы разместим камеру? Здесь пригодится основная позиция камеры. Вместо того чтобы устанавливать камеру в новой позиции вне актеров А и Б, как мы это сделали для актеров А и В, мы останемся на стороне актера А. Когда актер Б разговаривает с актером В, мы остаемся на стороне актера Б и используем камеру 2. Как насчет камеры 3? Нужна ли нам она? Учитывая, сколько возможных планов у нас уже есть, от нее можно отказаться. Задачу можно решить и иначе, но важный урок будет таким: каждый раз после установки новой линии взаимодействия повторяйте съемку с прежних позиций камеры.

В следующих примерах мы рассмотрим как популярные, так и малоизвестные варианты размещения трех актеров в сцене.

А-мизансцена (первый вариант)

На раскадровке, представленной на рис. 10.4, использована та же мизансцена, что и на рис. 10.3. Кадр 1 — единственно возможное расположение камеры и актеров, при котором зритель сможет отчетливо видеть всех персонажей. Очевидно, это мастер-план.



Рис. 10.4
А-мизансцена (первый вариант). Кадры 1–5

В цепочке кадров 2–5 после мастер-плана используются средние и крупные планы. Они, во-первых, фрагментируют пространство, а во-вторых, не позволяют видеть в одном кадре говорящего актера и слушающих его. Сравните эту последовательность со следующей.

В шести кадрах на рис. 10.5 для создания единого пространства используются планы через плечо. После мастер-плана весь разговор можно снять «восьмерками», включая в кадр для темпоритма то двух, то трех персонажей. Схема расстановки камер здесь такая же, как и для двоих участников из предыдущей главы с использованием I-мизансцены.



Рис. 10.5
А-мизансцена (первый вариант). Кадры 6–11

А-мизансцена (второй вариант)

В этой мизансцене (рис. 10.6–10.10) использована схема расстановки актеров А. Фигуры противопоставлены друг другу, как во время собеседования или официальной встречи. Это еще один популярный вариант расположения актеров вне зависимости от того, стоят они или сидят. Обратите внимание: линия взгляда мужчины в кадре 1 располагается близко к камере, поэтому он беспрепятственно устанавливает контакт со зрителем. В кадре 2 мы видим женщин в профиль. Выглядит так, словно женщины слушают, а мужчина говорит. В кадре 3 это

соотношение сохраняется, несмотря на то что мы не видим лица мужчины, — на это намекает ракурс сверху, ограничивающий для обеих женщин возможность говорить.



Рис. 10.6
А-мизансцена (второй вариант). Кадры 1–3

Сравните кадры 4–6 (рис. 10.7) с предыдущей последовательностью. В кадре 4 устанавливается прямой контакт мужчины со зрителем. Лично мне не нравится, как используется пространство в кадрах 4 и 5. Кадр 5 был снят на 40-миллиметровый объектив, и мне он кажется искаженным. Что вы думаете о кадре 6? Взгляните на обе последовательности и сравните опыт их «прочтения». Какая из них наиболее удачная? Какими кадрами вы бы их заменили?



Рис. 10.7
А-мизансцена (второй вариант). Кадры 4–6

В следующей последовательности (рис. 10.8) присутствие мужчины, когда он не во фронтальной позиции, словно уменьшается. Ранее он контролировал ситуацию, а теперь вслушивается. Если начать последовательность с кадра, где женщина сидит лицом к камере, и смонтировать его

с профилем мужчины в 7-м кадре, то женщина будет в доминирующем положении.





Рис. 10.8
А-мизансцена (второй вариант). Кадры 7–8

Две последовательности, представленные ниже (рис. 10.9), хорошо иллюстрируют, как используются спины собеседников в одном кадре. Кадр 10 в верхнем ряду — план через плечо, частично вмещающий мужчину из предыдущего кадра. Именно это я имею в виду, когда говорю о *едином* пространстве. На крупном плане, снятом по обратную сторону «восьмерки» (кадр 11), спина девушки не снимается — пространство *прерывисто*. Использование спин и других частей тела по переднему плану объединяет пространство сцены. При этом решение показать героев изолированно, использовав для этого крупные планы, как на кадрах 12 и 14, может быть оправданно с драматургической точки зрения.



Рис. 10.9
А-мизансцена (второй вариант). Кадры 9–14

Обратите внимание, что кадры 11 и 13 служат опорными, чтобы сфокусировать наше внимание на соответствующий крупный план (кадр 12 или 14). Направление взгляда мужчины — определяющий фактор. Монтаж по повороту его головы — сильный монтажный прием.

Наконец, нельзя не упомянуть выбор объектива. Все эти кадры были сняты на объектив в диапазоне 50–90 мм. Два кадра — 9 и 13 — самые широкие (50 мм). Если снимать их на более длиннофокусный объектив, женщины на переднем плане окажутся в более близких отношениях с мужчиной. С помощью объектива удобно управлять экранным пространством, но если делать это бездумно, возникнут пространственные несоответствия.

L-мизансцена (первый вариант)

Давайте рассмотрим, как снимать L-мизансцену. Мы переходим от углового плана в кадре 1 к плану через плечо, снятому с нижнего ракурса в кадре 2. Теперь мы видим часть руки мужчины, а не его плечо. Так сохраняется пространственное единство начального кадра. Затем мы переходим к двум

крупным планам. Обратите внимание, как с изменением крупности плана и ракурса задается ритм сцены. С каждым кадром мы приближаемся, чтобы получить крупный план девушки в кадре 4 (рис. 10.10).



Рис. 10.10
L-мизансцена (первый вариант). Кадры 1–4

Кадры 5–7 (рис. 10.11) демонстрируют, как будет выглядеть последовательность, если использовать только планы через плечо с участием трех персонажей. Так можно снять разговор целиком, но кадр 6 должен быть немного крупнее. В целом эта последовательность более спокойная, чем предыдущая.

5



6



7



Рис. 10.11
L-мизансцена (первый вариант). Кадры 5–7

L-мизансцена (второй вариант)

Далее представлен еще один вариант L-мизансцены. На рис. 10.12 начальный кадр — план с участием двух персонажей. До кадра 3 мы не видим места действия полностью. Здесь контекст скрыт намеренно — интересная стратегия для начальной сцены. В кадре 1 мы видим типичное использование плана с двумя персонажами. Типичное, потому что L-мизансцена обычно группирует двух актеров вдоль длинной части буквы L. Почти всегда при его использовании двое актеров сидят или стоят, в то время как третий обращается к ним.



Рис. 10.12. L-мизансцена (второй вариант). Кадры 1–7

Сравните план с участием трех персонажей в этой последовательности с планом с участием двух персонажей в предыдущей. Оба плана с участием трех персонажей — планы через плечо. Альтернативный план изображен в нижнем ряду (кадр 7).

Важно: кадры во всех последовательностях уменьшены, так как этого требовал формат книги. В кинотеатре персонажи на них будут гораздо крупнее, а контакт между ними и зрителем — более близким.

I-мизансцена

Один из самых простых вариантов ее съемки — «восьмерка» (рис. 10.13). Если межкадровый монтаж не предусмотрен, выстраивается более сложная глубинная мизансцена. Но чаще

всего лучший способ отобразить действие — планы из-за спины, планы с участием двух персонажей и крупные планы. На рис. 10.13 проиллюстрировано их эффективное использование. Добавив движение тележки и переместив актрис, мы нашли множество планов с других точек и использовали лишь один мастер-план. Позже мы разберем различные виды мизансцен, где мастер-план используется для всей сцены.



Рис. 10.13. I-мизансцена

А-мизансцена (глубинная мизансцена 1)

Этот необычный для диалога способ съемки я включил в книгу, чтобы показать, как снимают глубинную мизансцену и какие при этом используют объективы.

На кадрах 1–4 (рис. 10.14) линия взаимодействия установлена между мужчиной и двумя женщинами. В соответствии с линией мы можем перейти к плану с двумя героинями, снятому с нижнего ракурса (кадр 3), или к последующим планам через плечо каждой из женщин (кадр 4) — они зададут новую линию.



Рис. 10.14
А-мизансцена (глубинная мизансцена 1). Кадры 1–7

Если мы хотим глубже исследовать отношения между мужчиной и женщинами, следует использовать «восьмерку». Пересечь линию можно следующим образом. Сцена начинается со среднего плана мужчины (кадр 5). Он поворачивает голову и смотрит на женщин на переднем плане (кадр 6). Через

несколько секунд мужчина отворачивается, и мы видим его лицо крупным планом на кадре 7. Теперь можно перейти к планам с двумя героинями или планам через плечо из предыдущей последовательности. Еще один вариант — после 7-го кадра снять кадры через плечо по обратную сторону от женщин.

А-мизансцена (глубинная мизансцена 2)

Эта глубинная мизансцена — хороший пример фронтальной съемки. Все планы берутся также фронтально. Женщина входит во двор, камера начинает наезд на нее с общего до крупного плана. После начального кадра в сцене, поставленной таким образом, для съемки всего разговора достаточно кадров 2 и 3 (рис. 10.15).

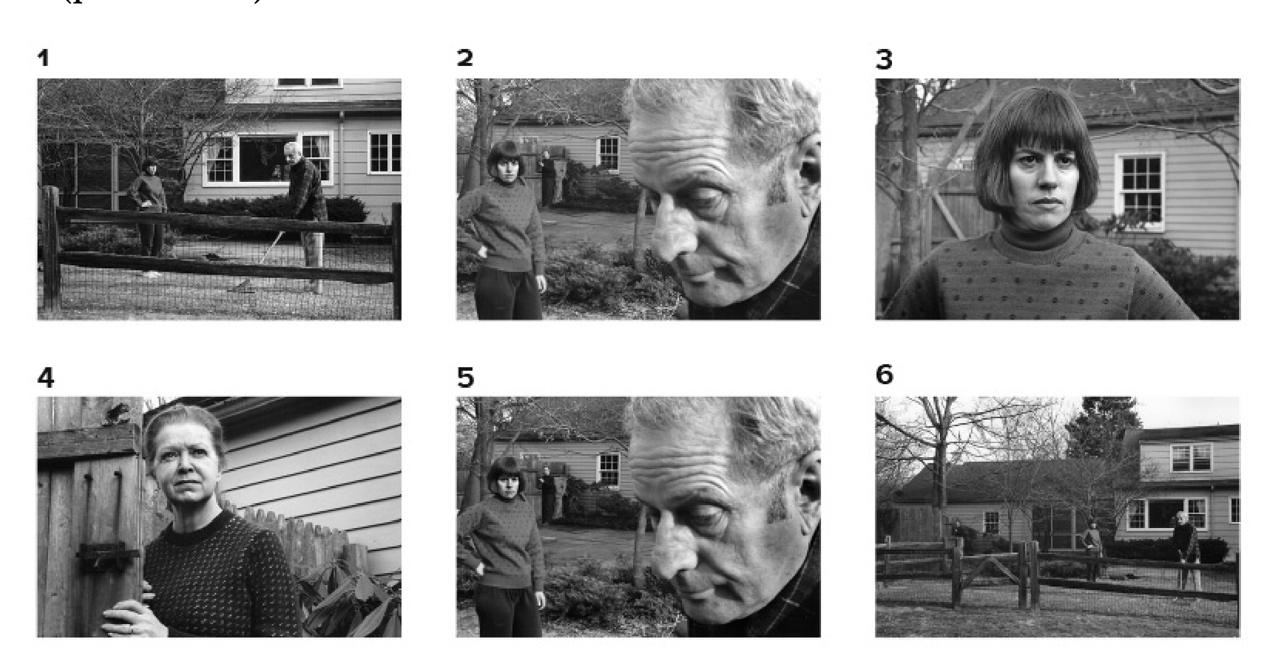


Рис. 10.15
А-мизансцена (глубинная мизансцена 2). Кадры 1–6

Кадры 4–6 иначе организуют пространство сцены. Сначала мы видим женщину на заднем плане. Мы заинтригованы ее взглядом и переходим к общему плану двух других актеров в кадре 5. Это монтаж по взгляду, но не субъективный план (для него бы потребовался обратный план). Наконец, камера

отдаляется и снимает общий план — его можно использовать в качестве драматической паузы в сцене или как финальный кадр.

А-мизансцена (эксперименты с линией взаимодействия)

На рис. 10.16, чтобы получить интересные ракурсы для съемки, актеры размещаются на разной высоте. Здесь линия взаимодействия используется нестандартно: кадры 1 и 2 находятся по разные стороны от линии взаимодействия актеров. В кадре 3 сделан резкий переход к нижнему ракурсу. География сцены в кадре 1 весьма отчетлива — мы помним, в каком месте на перилах сидел мальчик. Кроме того, в кадр намеренно, в качестве ориентира, помещен приклад ружья.

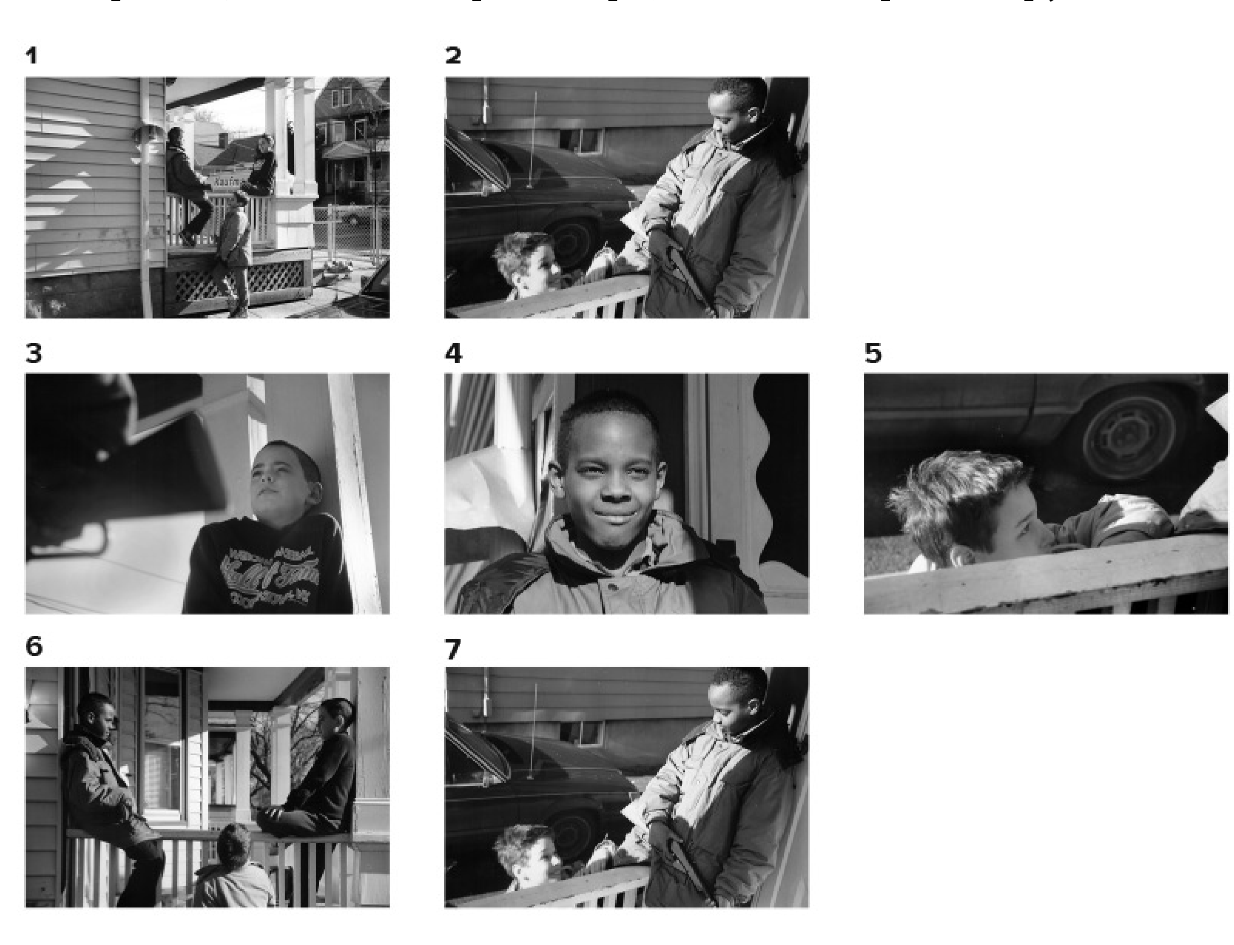


Рис. 10.16
А-мизансцена (эксперименты с линией взаимодействия)

В кадре 4 линия взаимодействия установлена между двумя мальчиками на перилах, но в кадре 5 эта линия нарушается, чтобы получить кадр мальчика, стоящего на земле. Кадр 6 возвращает нас на начальную позицию, а кадр 7 вновь пересекает линию. Вероятно, в итоговой сцене будут использоваться повороты головы и другие пространственные подсказки, которые соединят фрагменты монтажной цепочки. Вам решать, подходит ли вам подобный способ съемки, нарушающий правила.

L-мизансцена (третий вариант)

Следующая последовательность (рис. 10.17) — альтернатива предыдущему варианту. На этот раз выбор композиции большинства кадров обусловлен монтажом по взгляду. Мы начинаем с плана с тремя героями (кадр 1; третий мальчик находится за перилами). В кадре 2 мы переходим к обратному плану — мальчик поворачивает голову и смотрит в камеру. Мы возвращаемся обратно на позицию и берем мальчика за перилами крупным планом. В кадре 4 мальчик, сидящий на перилах, бросает камешек в мальчика за перилами (в кадре 5 он смотрит вверх). Камера отъезжает для общего плана (кадр 6), в это время мальчик на переднем плане окликает двух друзей. Мальчик на крупном плане оборачивается (кадр 7). В этой сцене монтаж обусловлен либо действиями, либо взглядами.



Рис. 10.17
L-мизансцена (третий вариант)

Глава 11

Диалоги с участием четырех или более персонажей

Чтобы снять мизансцены, где участвуют четыре, пять или более персонажей, используются те же схемы расстановки камеры, что и для трех человек. Но количество крупных и общих планов растет прямо пропорционально числу участников. Например, в сцене с пятью персонажами возможны пять крупных планов, девять планов с двумя героями, шесть планов с тремя и еще шесть — с четырьмя персонажами, а также один мастер-план со всеми пятью актерами, то есть всего около двадцати семи планов. Конечно, для одной сцены слишком много вариантов. Некоторые из них явно лишние, так что при съемке групп актеров из четырех человек и более нужно руководствоваться здравым смыслом и тем, насколько сцена будет понятна зрителю.

Драматургия художественного произведения почти всегда предлагает нам обобщенный взгляд на ситуацию из жизни, которая показывается на примере действий конкретного человека. Возьмем сцены с участием большого количества персонажей: в них мы сосредоточиваемся на переживаниях главных участников в конкретный момент. И хотя это всего лишь драматургическая условность, она напоминает нам моменты, когда мы находимся в большом коллективе в реальной жизни. Например, во время вечеринки гости разбиваются на маленькие группки, потому что сложно общаться более чем с пятью или шестью людьми одновременно. Даже когда один гость удерживает внимание присутствующих, происходит диалог между говорящим и публикой.

Снимая групповую сцену, крупных планов мы делаем больше, чем общих планов с тремя или четырьмя персонажами, поскольку это помогает различать участников беседы.

На рис. 11.1 изображен мужчина, которого окружают семь человек. Вряд ли у каждого из этих актеров будет много реплик. Но даже если так, то один или два персонажа будут выделяться. Определив центральных действующих лиц, вы поймете, как лучше разместить камеру для съемки.

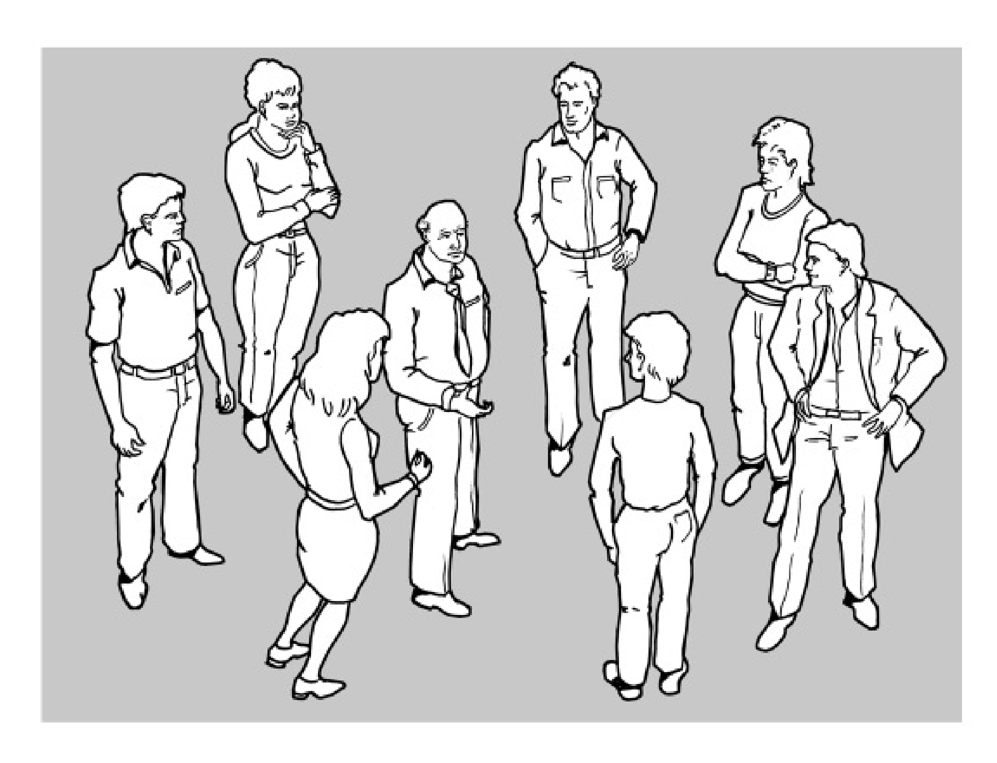


Рис. 11.1

На рис. 11.2 показана линия взаимодействия между двумя основными участниками сцены. Снимайте крупным планом и других участников, но в целом придерживайтесь линии взаимодействия, установленной между этими актерами.

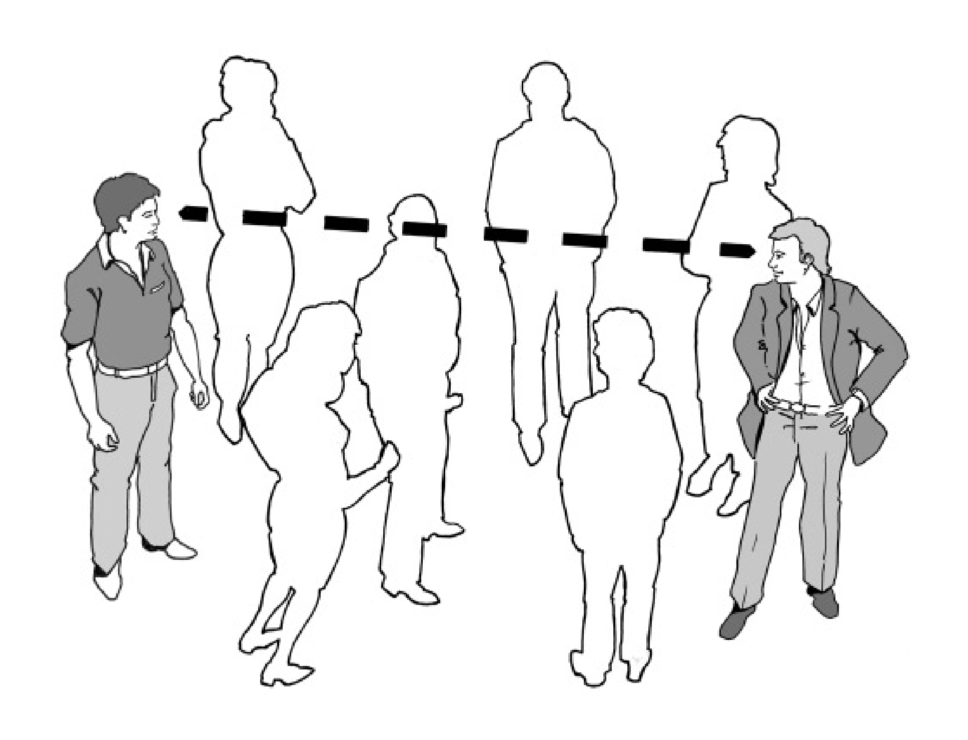


Рис. 11.2

На рис. 11.3 представлена ситуация, когда у трех актеров равное количество реплик. Это мизансцена А, в соответствии с которой размещают камеру. Как стало ясно из предыдущей главы, даже схема А при определении линии взаимодействия в итоге сведется к схеме I с участием двух персонажей. Актеры без реплик могут попасть в кадр, но положение камеры ограничено 180-градусным рабочим пространством по одну сторону линии взаимодействия.

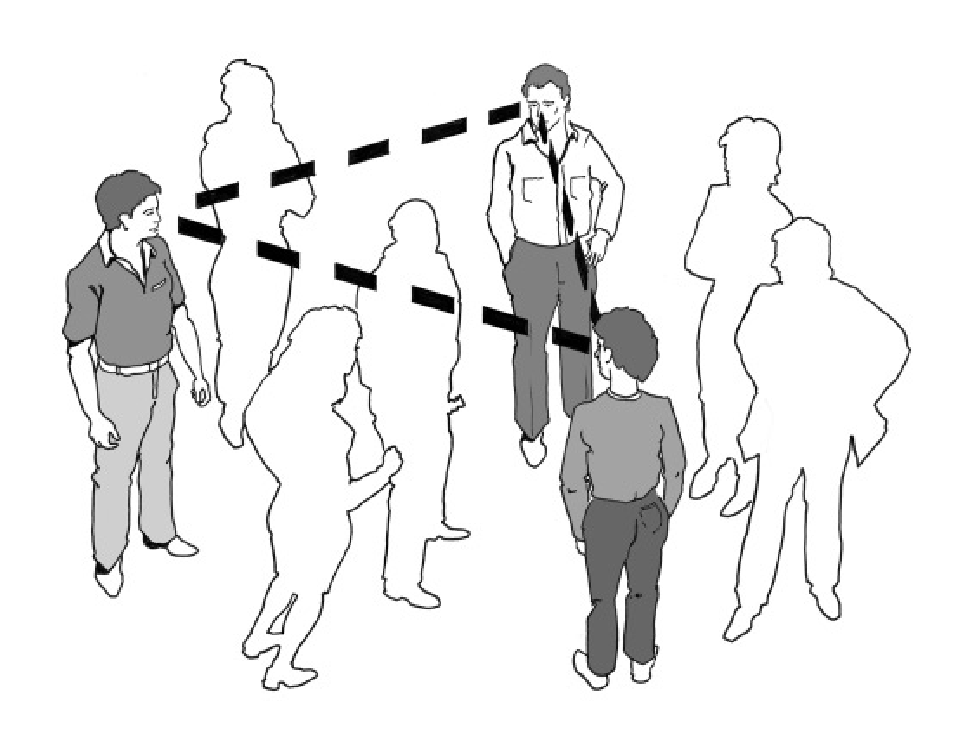


Рис. 11.3

На рис. 11.4 та же логика применяется к четырем основным актерам. В этом варианте у нас есть несколько линий взгляда или потенциальных линий взаимодействия. И хотя можно придумать, как разместить камеру для каждой пары актеров, есть более простой способ разработать эту мизансцену. Ограничьтесь несколькими основными направлениями взглядов. Если вы задаете более четырех линий взгляда, чтобы актеры могли перемещаться внутри большой группы, то создаете себе лишние проблемы. Пунктирная линия на рис. 11.4 служит основной линией взаимодействия. Ориентируясь на нее, вы можете снимать крупные планы, планы с одним или двумя персонажами и общие планы. Таким образом, вы задаете основную, или главную, линию взаимодействия.

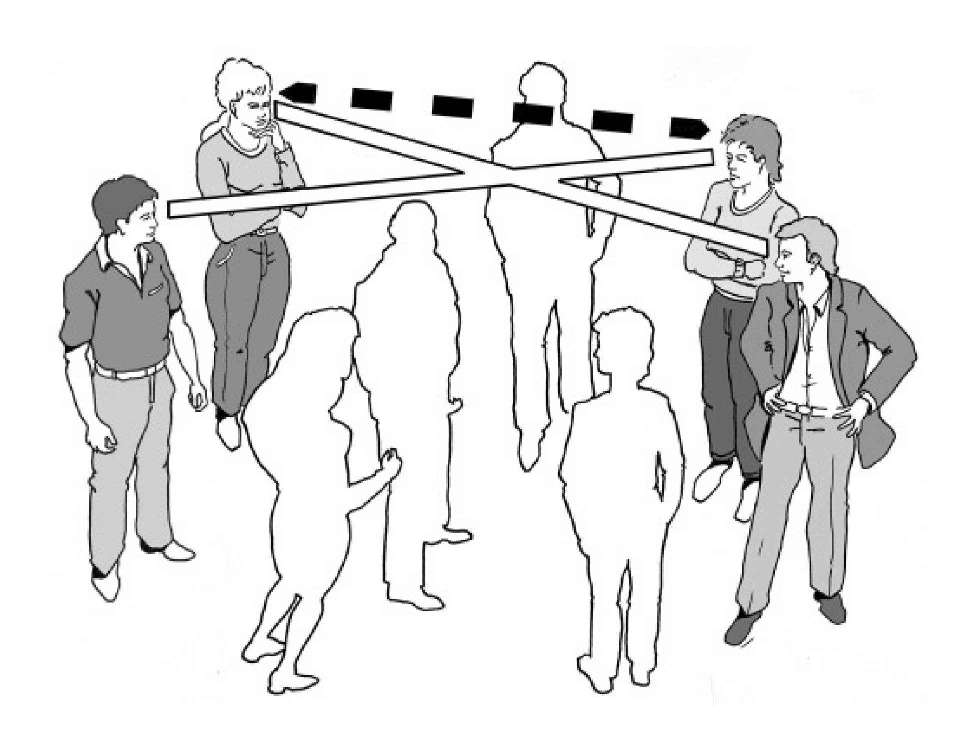


Рис. 11.4

Уделяя большое внимание линии взаимодействия и заботясь о том, как лучше разместить камеру, приходится практиковать практически клиповый или ритмический монтаж. В любом из предыдущих примеров большой групповой мизансцены можно использовать всего одну точку съемки и решить все проблемы с единством пространства и времени.

Групповую сцену легко представить, если нарисовать ее на картинке с верхнего ракурса, и совсем другое дело — работать на площадке с реальными людьми. Вне зависимости от сложности мизансцены нужно держать в уме главную линию взаимодействия, определяющую географию любой сцены. Это необходимо в любой ситуации, неважно, собираетесь вы пересечь линию или нет.

Японский режиссер Ясудзиро Одзу в своих фильмах часто пересекал линию взаимодействия. Он нарушал и другие традиционные правила, несмотря на то что любой голливудский режиссер тщательно их соблюдал. Чтобы организовать съемку, режиссеру нужно понимать все возможные линии взаимодействия в мизансцене. Мизансцены, основанные на линии взаимодействия, должны стать системой,

а не эстетическим решением. Отлично, если эта система поможет вам разработать новые способы съемки.

А-мизансцена (первый вариант)

Пятеро актеров сидят по кругу (рис. 11.5). В этом случае можно применить схемы I, A или L, в зависимости от того, на каких персонажах делается акцент. Здесь вы сами принимаете решение, как провести линию взаимодействия и с какого основного ракурса снимать эту мизансцену.



Рис. 11.5
А-мизансцена (первый вариант)

Самое логичное базовое положение камеры — за плечом бабушки (кадр 3). С этой позиции видны все остальные актеры. Для того чтобы увидеть бабушку, нужен всего один обратный план.

Линия взаимодействия в данном случае подвижна, ведь она обычно задается линией взгляда актеров. Когда мы размещаем персонажей за столом, появляется несколько вариантов линий взгляда, так что мы легко можем создать новую линию где угодно в пространстве сцены.

Кадры 2, 3 и 4 составляют монтажную цепочку, в которой персонажи по обеим сторонам стола показаны под углом, то есть от лица бабушки в 3-м кадре. Непривычная композиция кадра — смежные планы из-за разных плеч бабушки (кадры 5 и 6).

L-мизансцена

Снять группу из четырех человек можно с помощью крупного плана, планов с двумя и тремя персонажами. На рис. 11.6 очевидно, что девочки, сидящие плечом к плечу, образуют кадр с двумя персонажами, который будет центром сцены. По существу, мы опять работаем с I-мизансценой, потому что эти две девочки размещены так, как если бы напротив мальчика сидела одна актриса,



Рис. 11.6
L-мизансцена

В кадре 1 мы показываем группу целиком. Затем переходим к среднему плану через плечо с участием трех героев (кадр 2; четвертая фигура видна только частично). План чрез плечо с двумя героями (кадр 3), план с двумя героинями (кадр 4) и средний план одной героини (кадр 5) формируют простое решение сцены (если, конечно, используется монтаж).

Чтобы понять, как просто организовать сцену для одного мастер-плана, возьмите кадр 2 и представьте, что камеру сместили на полметра вправо и направили вверх, чтобы в кадр вошли все четыре фигуры. Тогда сидящие фигуры будут в профиль, а стоящая — в анфас.

А-мизансцена (второй вариант)

На следующей серии из девяти кадров (рис. 11.7) показаны три разные мизансцены, где используются схемы I, L и A. На кадрах 1–3 мы видим классическую I-мизансцену, снятую с трех ракурсов. На кадре 1 дан объективный ракурс. С более близкой точки, но все еще находясь посередине между персонажами, камера движется слева направо, чтобы снять кадры 2 и 3.



Рис. 11.7
А-мизансцена (второй вариант)

Вторая тройка кадров начинается с изображения девочки, которая стоит перед актерами, сидящими в ряд, — другими словами, с L-схемы. Камера находится почти параллельно линии взаимодействия и вне пространства сцены. Кадры с изображением одного и трех персонажей сняты в три четверти.

Третий ряд — вариант той же сцены с использованием А-схемы. Девочка стоит перед детьми, их фигуры находятся по обе стороны от нее (кадры 7 и 8). Линия взаимодействия проходит практически через точку, на которой размещена камера.

Схемы мизансцены также могут быть смешанными. Между собой вполне могут монтироваться кадры 1, 4 и 7 (или схемы I, L и А). Но всегда нужно делать выбор между симметричным или асимметричным расположением актеров. Это наиболее очевидно при использовании «восьмерки».

Мастер-план для групповой сцены

Различные варианты диалогов с участием двух, трех, четырех и большего количества персонажей формируют узнаваемые монтажные и постановочные цепочки. В небольших группах, где роль каждого актера драматургически важна, часто используется мастер-план. На рис. 11.8 проиллюстрирована асимметричная мизансцена с использованием глубинной композиции.



Рис. 11.8

Когда снимают групповой мастер-план, где действие ставится с одной точки, экран превращается в своеобразный театральный просцениум. Вместо того чтобы размещать сцену поперек кадра, актеры могут быть расставлены параллельно оси объектива (группа мальчиков в прихожей). Здесь актеры расположены в профиль, но все стоят лицом к камере. Актеры на переднем плане могут иногда отворачиваться от камеры, чтобы обратиться к актерам, находящимся сзади, но также могут обращаться или отвечать актерам, стоящим напротив.

Глубинная мизансцена

В следующей последовательности кадров используется глубинная мизансцена (рис. 11.9); при этом один из актеров находится на переднем плане близко к камере. Слишком выверенная театральная композиция кадра 3 улучшена в 4-м кадре так, что актеры на заднем плане сидят и стоят более свободно.

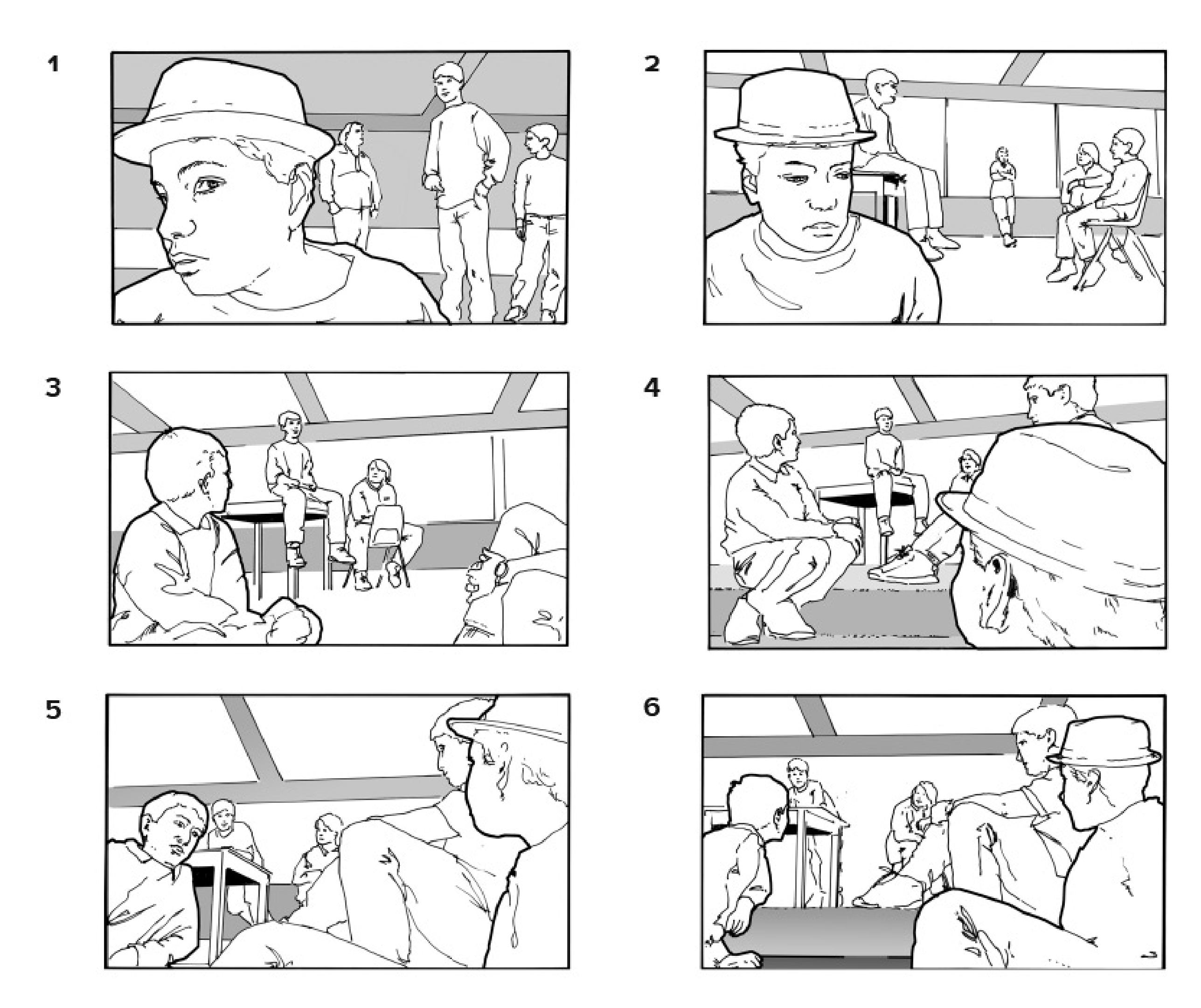


Рис. 11.9
Глубинная мизансцена

Изменение композиции в кадрах 1–6 иллюстрирует процесс, осуществляемый на площадке режиссером, актерами и оператором. Кадры 1–6 — варианты одной и той же сцены, и только кадр 5 близок к приемлемому решению. Хотя я бы, наверное, чуть дальше отодвинул фигуру справа.

При постановке групповых сцен режиссеры иногда волнуются, что актеров не видно в кадре. В результате возникает излишняя театральность, единственное лекарство от которой — избегать готовых вариантов. В предложенных вариантах фигуры перегораживают друг друга или обрезаны рамками кадра, такого рода свобода дает множество вариантов

мизансцены. Это решение называется «открытая мизансцена», поговорим о нем подробнее в одной из следующих глав.

Массовая сцена[45]

Завершая раздел, посвященный постановке диалогов, мы рассмотрим съемку отдельных актеров, находящихся в толпе. При постановке такой сцены персонажи, у которых есть реплики, размещаются так же, как описано в главах, посвященных расположению в кадре двух, трех или четырех актеров. Несколько добавочных приемов решают отдельные пространственные проблемы, возникающие в ситуации, когда сцена плотно забита людьми.

Есть два способа снять диалог в толпе или возле нее. Камера либо находится среди людей и выглядывает наружу, либо находится вне толпы и заглядывает внутрь. Техническое решение каждого способа зависит от фокусного расстояния объектива. Кадры, снятые в гуще действия, обычно получают с помощью широкоугольного или нормального объектива, а кадры, снятые со стороны, — с помощью длиннофокусного.

Длиннофокусные объективы

Длиннофокусные объективы стали использовать для съемки массовых сцен не только из-за особой визуальной привлекательности телефотографического кадра, но и по причинам логистики. Например, можно сымитировать толпу, ограничившись небольшой массовкой, если разместить людей стратегически правильно и снять их на телеобъектив. Кроме того, телеобъектив, благодаря небольшой глубине резкости, способен выделить центральных действующих лиц на фоне переднего и заднего плана — неважно, настоящая это толпа или специально собранная массовка.

Если разместить камеру на расстоянии от толпы, то оператору будет удобнее работать. Пространственные отношения в кадре и между кадрами бесконечны — этому

способствуют небольшая глубина резкости и невозможность определить конкретное место действия. С телеобъективом оператор незаметно работает в толпе и снимает актеров в реальной обстановке; результат вы видите на фотографиях, приведенных в этой главе (рис. 11.10).



Рис. 11.10. Раскадровка для сравнения объективов

Чтобы снимать на телеобъектив, нужно держать камеру не в эпицентре действий актеров. Если камера находится посреди толпы, она должна располагаться на большом расстоянии от актеров, чтобы они попали в кадр, а потому нужна многочисленная массовка, заполняющая пространство между камерой и актерами. Следовательно, кадры с персонажами

внутри толпы, снятые на телеобъектив, должны быть аккуратно поставлены, чтобы между камерой и актерами проходило правильное количество людей. В данном случае десять-пятнадцать человек вполне могут заменить толпу.

Широкоугольные объективы

С широкоугольным объективом работать гораздо сложнее. Обычно камера находится в гуще действия, близко к объекту съемки. Как и в случае с кадрами, снятыми на телеобъектив, массовка должна быть тщательно распределена между камерой и персонажем. Большая глубина резкости и четкость линзы дают меньше вариантов размещения. Положение актеров становится критически важным, любое изменение может разрушить кадр. Если камера и персонаж подвижны, то нужна многочисленная массовка, а поскольку камера находится в гуще действия, четвертной поворот забирает девяносто градусов пространства. Для заполнения этого пространства могут потребоваться десятки или сотни человек. Камера и команда обычно работают сообща: когда перемещают тележку или осветительные приборы, большинство актеров массовки должны на время уходить с площадки.

У нормального объектива есть значительные преимущества — он создает понятную географию, а также выдает неискаженную картинку. Обычно для съемки всей картины действия необходим широкоугольный объектив, а диалоги можно снять на телеобъектив. Рассмотрим примеры кадров.

Сравнение объективов для массовых сцен

Стрелка на рис. 11.10 обозначает персонажей в кадре. Кадр 1 — общий план актеров со спины, снятый на объектив 35 мм. Кадр 2 сделан сквозь парадное шествие, персонажи размещаются внутри действия, их снимают на 40-миллиметровый объектив.

В кадре 3 мы вновь находимся на той же стороне улицы, что и наши персонажи. На этот раз используется длиннофокусный объектив — для того чтобы приблизить задний план. Необычный эффект (персонажи находятся слегка в расфокусе) достигается за счет небольшой глубины резкости. Некоторые режиссеры запрещают снимать главных героев в расфокусе, даже если они остаются в центре внимания. Я же считаю, что зритель легко узнает персонажей по одежде или внешности, которые он видел в предыдущих кадрах. Кадр 4 снят на 500-миллиметровый объектив по противоположную сторону улицы. Двое зрителей на переднем плане служат обрамлением. Кадры 5 и 6 сняты по периметру действия, почти в гуще, на 50-миллиметровый объектив.

Завершим сравнение объективов. Первый кадр снят на 40-миллиметровый объектив (рис. 11.11), фигуры находятся на среднем плане; второй — на 50-миллиметровый объектив (рис. 11.12), фигуры находятся на переднем плане; последний — на 300-миллиметровый объектив (рис. 11.13), фигуры находятся на заднем плане.



Рис. 11.11
40-миллиметровый объектив



Рис. 11.12
50-миллиметровый объектив



Рис. 11.13
300-миллиметровый объектив

Глава 12

Движение в кадре

В начале 1930-х годов актер и танцор Фред Астер ушел с Бродвея, чтобы сниматься в фильмах-мюзиклах голливудской студии RKO Pictures. Свои мысли о кино и танце он тогда выразил так: «Танцевать будет либо камера, либо я». Эта фраза — не только хороший совет для хореографов, она кратко описывает два основных способа режиссуры движения в кадре: двигается либо камера, либо персонаж.

В трех предыдущих главах, посвященных постановке диалогов, мы создавали последовательности, выбирая различные ракурсы камеры, направляя таким образом внимание зрителя. Мы перемещали камеру и снимали актеров, находящихся на одном месте. Но есть и другой способ выстраивать действие: перенаправлять внимание зрителя от одного персонажа на другого, перемещая героев в рабочем пространстве камеры. Два подхода часто совмещают, чтобы создать динамичную сцену. Мы можем чередовать точки зрения, перемещать актеров в кадре и двигать камеру с помощью тележки или крана. Три перечисленных способа фиксации действия составляют весь спектр постановочных техник для камеры и персонажа.

На рис. 12.1 кадры 1 и 2 демонстрируют простую «восьмерку». Это очевидный способ постановки диалога, когда персонажи неподвижны. В альтернативном варианте (кадры 3 и 4) персонажи двигаются во время разговора. Когда мужчина поворачивается в кадре 4, мы получаем фронтальную композицию, для которой в предыдущем случае требовался новый кадр.



Рис. 12.1
Кадры 1 и 2 образуют «восьмерку». Кадры 3 и 4 — фрагменты одного кадра, в котором мужчина поворачивается лицом к камере. Во втором случае подвижная мизансцена позволяет достичь того же результата, что и при монтаже

Аналогичный вариант сцены, где движения актера заменяют монтаж, показан на рис. 12.2. На этот раз девушка на заднем плане выходит к камере на крупный план. Мужчина, стоящий спиной к камере в кадре 1, поворачивается, и они оба оказываются лицом к камере. Таким образом, мы получили средний план через плечо, крупный план и план с двумя персонажами, ни разу не прибегнув к монтажу.



Рис. 12.2
Кадры 1 и 2 сняты по отдельности; в кадрах 3 и 4 мы используем движение: снимаем актеров в разных положениях и различными планами, как если бы мы меняли точки съемки

Эти примеры дают общее представление о подвижной мизансцене. Единственный критерий, которому должны соответствовать движения актера, — обоснованность. Немотивированные движения подпадают под категорию клише или действий, которые актер делает для драматического эффекта. Например, персонаж может зажигать сигарету (классическое клише 1940-х годов) или передвигаться по спальне, пытаясь одеться и не опоздать на работу. Не стоит придумывать искусственное действие просто ради движения в кадре. Если сюжет, актеры и режиссерский процесс находятся в равновесии, в этой гармонии рождаются идеи для действий, точно отражающих человеческое поведение.

Элементы однокадрового эпизода

Вспомните самый длинный и искусно выполненный кадр, который вы видели. Теперь представьте, как он выглядит на раскадровке. Поскольку на одной панели нельзя запечатлеть непрерывное движение, нужно выбрать ключевые моменты действия и нарисовать их в виде серии панелей. Это довольно просто, потому что б*о*льшая часть действия внутри длинного

кадра строится по уже знакомым принципам — события собраны в единое плавное повествование. Можно пойти от противного и разработать один длинный кадр из отдельных событий сюжета.

Мы уже рассмотрели необходимые для этого варианты на примере мизансцен из предыдущих глав. Для постановки движения актеров в кадре нужно лишь соединить разные статичные мизансцены так, чтобы отдельные фрагменты сцены слились в один кадр.

Движение в кадре (первый пример)

Выстроим простую сцену с движением актрисы. Мы будем перемещать камеру, и персонаж также будет двигаться в кадре. Принцип продемонстрирован на рис. 12.3: перемещающаяся камера снимает движение актрисы, делая один длинный кадр. На схеме изображен вид сверху, где показаны положения камеры.

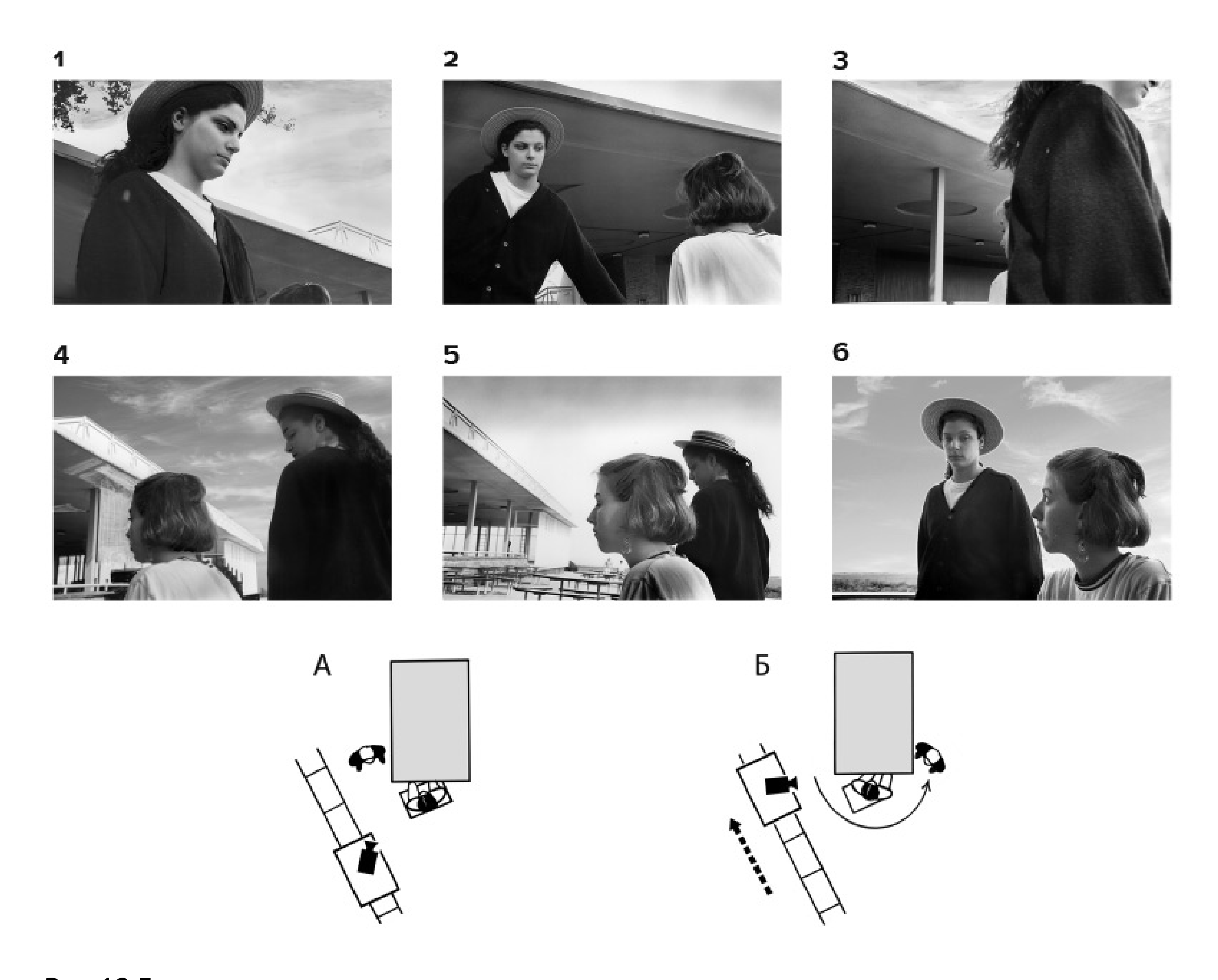


Рис. 12.3
Мы начинаем с «восьмерки» и… камера делает наезд, когда девушка переходит к противоположной стороне стола

Представьте, что девушки на фотографиях разговаривали несколько секунд на общем плане через плечо (кадр 1). Вместо того чтобы снимать новый кадр с сидящей девушкой, когда она начинает говорить, мы передвигаем камеру на полтора метра, пока актриса в шляпе обходит стол и сидящую за ним девушку. В этом варианте движутся и камера, и актриса. В кадре 6 мы видим обеих актрис.

Возможно, вы узнаёте мизансцену — это пятая схема из мизансцен с участием двух актеров, описанная в главе 9. Процесс перехода персонажа на противоположную от камеры сторону называется встречным движением. В этой сцене девушка проходит мимо камеры, в какой-то момент она

исчезает из кадра, но действие в целом довольно короткое, и между кадрами 1 и 6 проходит всего несколько секунд. Вариантов скорости перемещения актеров бесчисленное множество, и от их выбора зависит, на чем будет сделан драматургический акцент сцены.

Теперь мы готовы опробовать гораздо более сложную однокадровую съемку с использованием постановочных статичных схем, изученных в предыдущих трех главах. Начнем с четвертой схемы из диалоговых мизансцен (глава 9) и совместим ее с мизансценой за столом для пикника. На следующих страницах изображено, как совместить отдельные кадры в один, если передвигать актеров и камеру.

Движение в кадре (второй пример)

В кадре 1 (рис. 12.4) девушка отказывается общаться со своим другом. Он садится с противоположной стороны стола в кадре 2. Схема показывает, какое движение камеры необходимо, чтобы зафиксировать это действие.

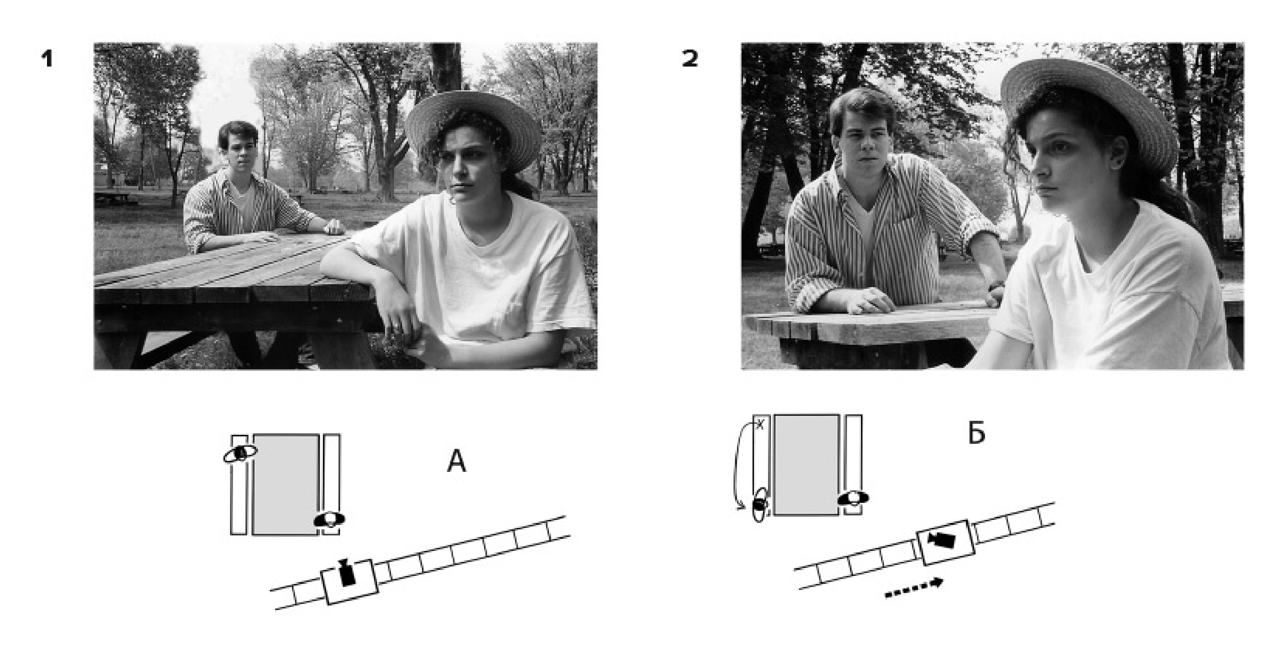


Рис. 12.4
Движение в кадре (второй пример). Кадры 1–2

Обиженный парень встает и отходит на пару шагов, продолжая разговаривать с девушкой (кадр 3, рис. 12.5). Через несколько секунд он возвращается к столу (кадр 4) и раздраженно пытается ее спровоцировать. Во время всех этих действий камера стоит на месте.

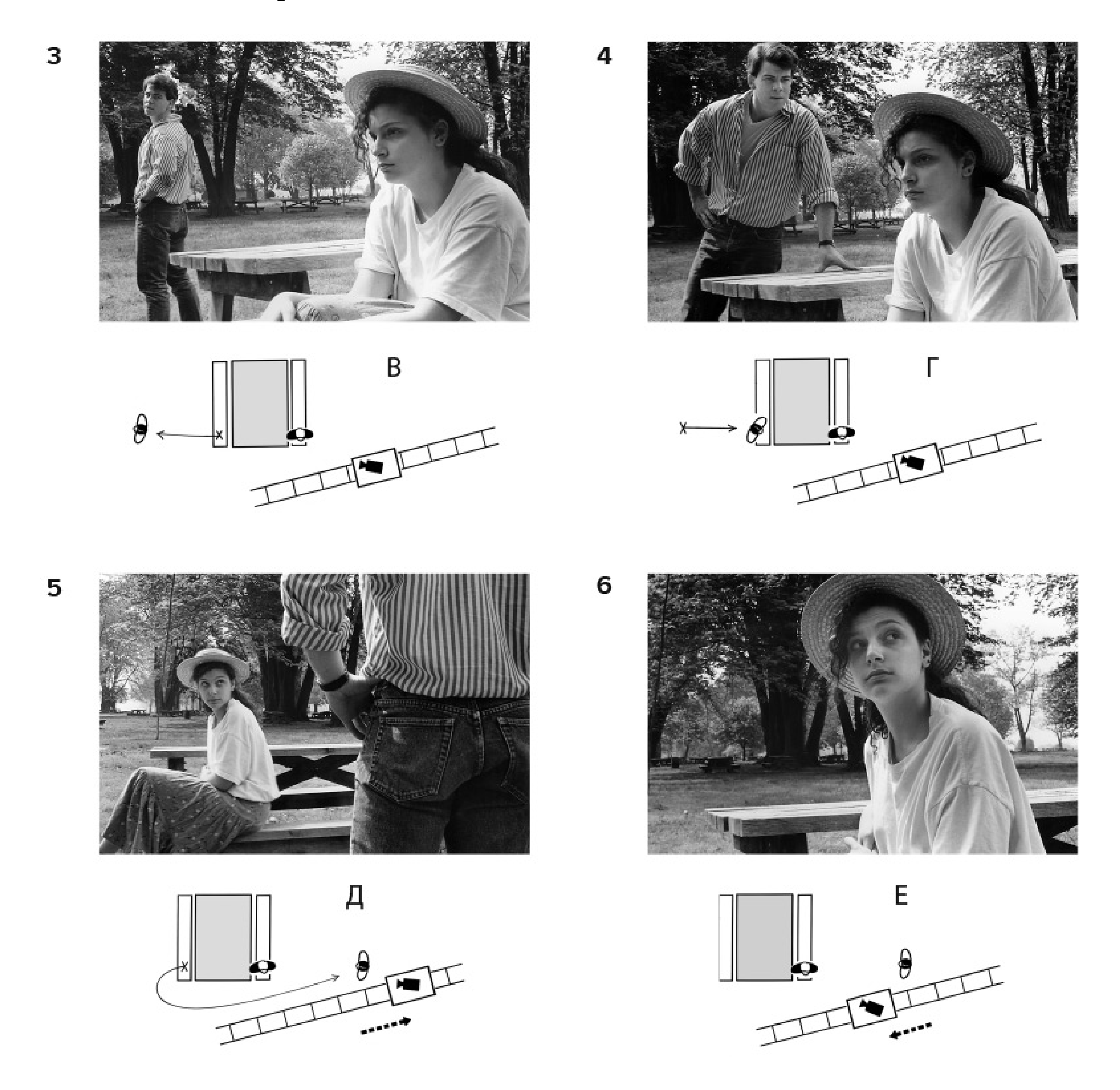


Рис. 12.5
Движение в кадре (второй пример). Кадры 3–6

Затем парень подходит к камере, и она отъезжает от него на полметра. Он становится лицом к девушке (кадр 5). Парень

говорит, девушка поворачивается к нему и слушает (кадр 6). Камера возвращается к ней, оставляя парня за кадром. Когда девушка оказывается на среднем плане, камера на несколько секунд замирает.

Камера медленно выезжает перед девушкой (кадр 7, рис. 12.6), а парень входит в кадр и садится позади нее (кадр 8). Камера остается в этом положении на несколько мгновений, но когда парень опирается на стол, перемещается вслед за его движением и, когда он в последний раз обращается к девушке (кадр 9), наезжает для более крупного плана.

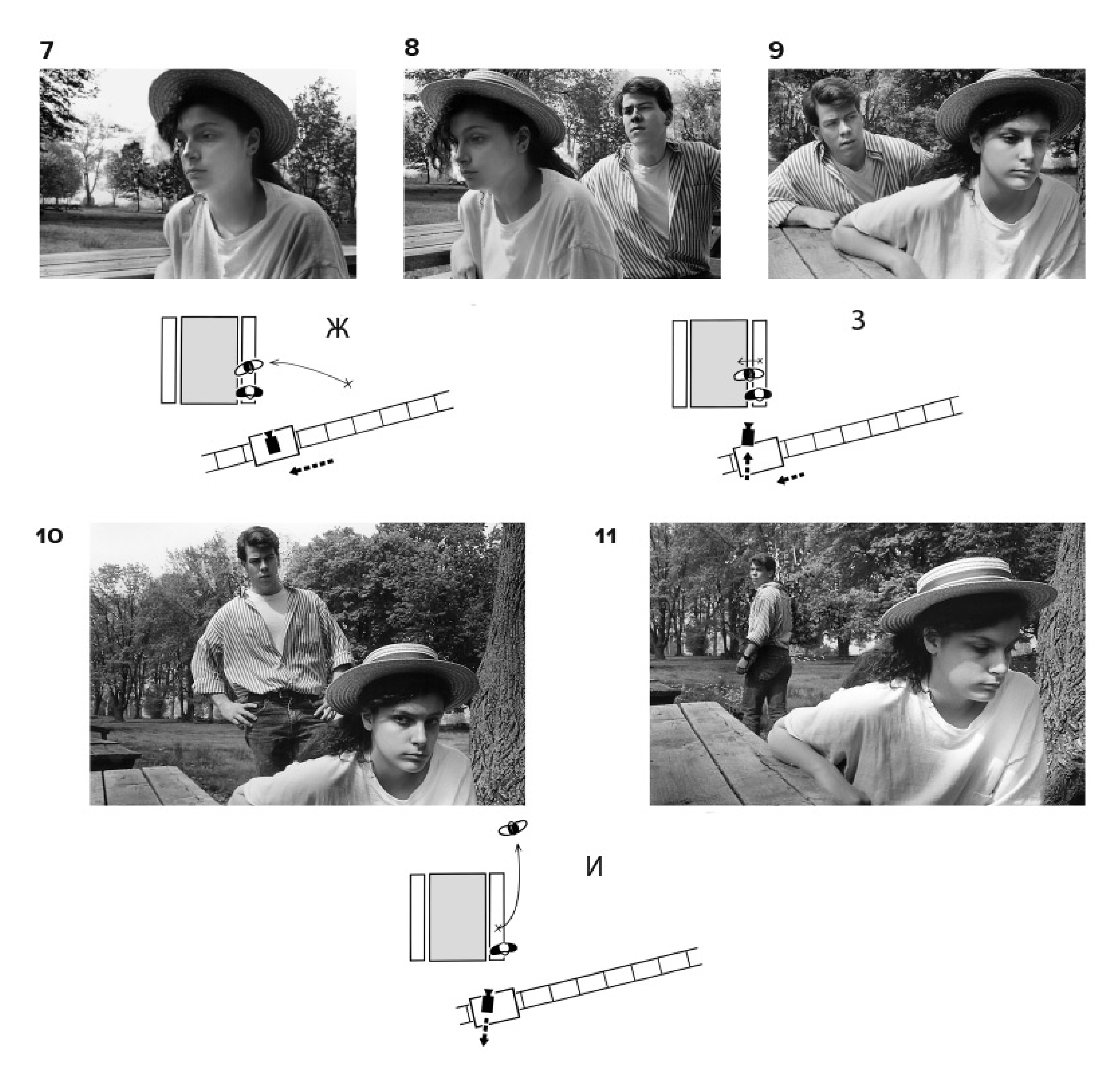


Рис. 12.6
Движение в кадре (второй пример). Кадры 7–11

Наконец парень сдается и встает, прощаясь (кадр 10). Камера отъезжает на полметра назад для более общего плана, а парень уходит (кадр 11).

В этом длинном кадре с движением актера мы использовали несколько различных методов, чтобы выжать максимум из движения тележки по пятиметровым рельсам. Сняли глубинную мизансцену, панораму из неподвижного положения, чтобы получить новый кадр, применили тревеллинг в обратную

сторону по тому же пространству, изменив направление движения камеры; прибегли к слежению за персонажами (парнем и девушкой соответственно), а также использовали наезд на и отъезд от персонажа.

Для того чтобы снять подобную мизансцену на площадке, нужны совместные усилия режиссера, актеров и оператора. Пригодятся свежие идеи любого члена съемочной группы. Особенно важна работа оператора: он должен определить скорость и разработать тайминг движения камеры, переключать ее с одного актера на другого. Такие тонкости нельзя предугадать в раскадровке, это нужно отработать на площадке во время репетиции. Если режиссер планирует добиться результата, нужно выдвигать оператору конкретные требования.

Поиск более простых способов съемки задуманной сцены

Режиссер помогает актерам отточить игру и разобраться в сценарии, но также оценивает визуальные и технологические последствия импровизации на площадке. Ограничения, которые камера создает для актеров, обычно сковывают их, а сложная мизансцена это усугубляет. С одной стороны, режиссер хочет сделать работу проще, а с другой, у него есть план, который нужно реализовать. У этого конфликта нет универсального волшебного решения — режиссер просто должен иметь под рукой большой набор креативных решений. Давайте рассмотрим, как преодолеть постановочные клише, которые не позволяют режиссерам экспериментировать.

Действие и отраженное действие

При съемке разговора есть два типа кадров: действие и реакция на него. Режиссеры часто слишком много внимания уделяют съемке человека, который говорит. Но на самом деле по реакции слушающего мы узнаем столько же, сколько и из информации говорящего. Зная об этом, вы сможете сделать

мизансцену более свободной — говорящий персонаж не обязательно должен находиться в центре внимания.

На рис. 12.7 показано движение мужчины на заднем плане вокруг главного героя. Большая часть перемещений персонажа на заднем плане происходит за границами кадра. Камера наезжает и снимает крупный план фигуры на переднем плане, так что мы видим его реакцию на длинную речь, которую произносит актер на заднем плане, выходя за границы кадра.

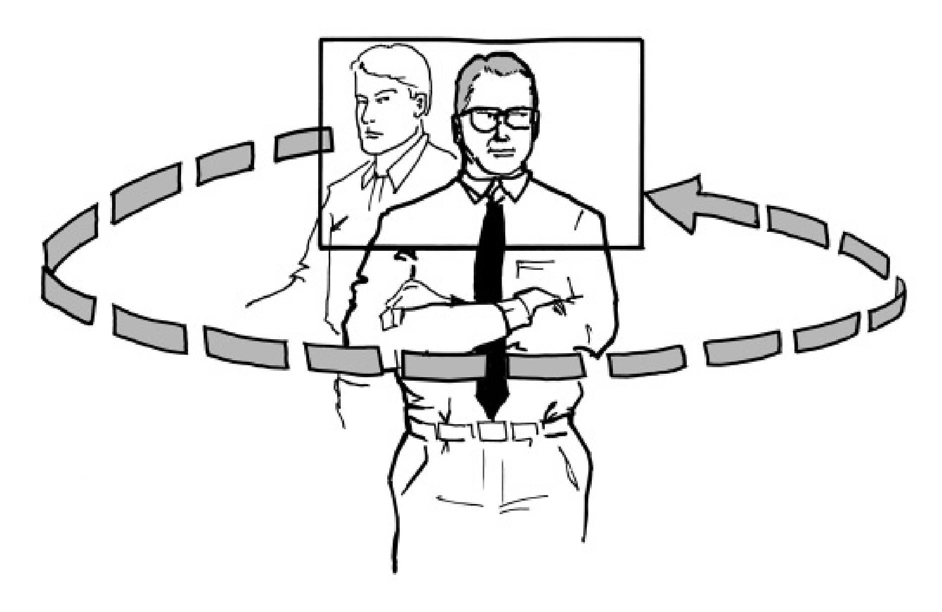


Рис. 12.7
Стрелка обозначает движение актера на заднем плане. Он один раз проходит перед камерой, прежде чем вновь войти в кадр справа. Единственное, что указывает на его местонахождение — движение головы или глаз актера на переднем плане, следящего за тем, как перемещается его коллега

Реакция актера — не обязательно крупный план лица. Это может быть детальный план рук, нервно перебирающих ключи от машины; кадр нетерпеливо постукивающей ноги или любое другое визуальное физическое выражение чувств. Если реагирующий персонаж смотрит на огонь в камине, мы можем вместе с ним какое-то время наблюдать за пламенем или увидеть кадр с пеплом. Смотря на камин с его точки зрения, мы лучше поймем и его реакцию.

Управление вниманием зрителя

Камера, следящая за персонажем, находящимся в центре интереса, может перемещаться между другими актерами, с тем чтобы персонаж управлял их реакциями. Это можно снять с помощью одного кадра. Центральное действующее лицо не обязательно должно эмоционально доминировать, но оно может знать что-то, что важно для других персонажей. С практической точки зрения преимущество этой мизансцены в том, что движется лишь один актер, в то время как остальные статичны.

Пример движущегося центрального действующего лица — сержант-морпех, третирующий новобранцев (сцена, которую мы не раз видели в кино). Если камера панорамирует за сержантом на общем плане, пока он входит и выходит из небольшой группы рядовых, то на заднем плане будут их лица. Такой план открывает много возможностей: вы одновременно включаете в сцену действия центрального персонажа и реакцию на них, используя различные варианты композиции кадра.

Непрямое воздействие

Для кино многословие — это чистый вульгаризм. Фильм с речевым общением слишком информативен, поэтому время от времени необходимо смягчать выразительную энергию слов, подчеркивая и другие элементы драматургии. Размещая актеров и выбирая положение камеры, вы можете перенести часть действия на задний план, даже если в нем есть важные реплики персонажей.

Бытует заблуждение, что эти реплики нужно снимать крупным планом. Но люди часто внимательнее слушают человека, который говорит тише всех. Для режиссера это значит, что не надо использовать крупные планы для драматизации речи героя. Иногда маленький жест — самый выразительный.

Глава 13

Глубина кадра

Мы изучили схемы съемки для движения в кадре, затем рассмотрели, как совместить несколько статичных мизансцен в одном длинном кадре, если актеры не статичны Этот подход изучает скорее персонажа в пространстве, нежели само пространство. И хотя он позволяет нам контролировать композиционные элементы кадра, мы недостаточно полно исследовали мизансцену, если не рассмотрели пространство, в котором двигаются актеры.

Наверное, для вас не станет неожиданностью, что режиссеры мейнстримных игровых фильмов часто снимают диалоги, используя всего пять или шесть планов для одного актера. Это свидетельствует о неуверенности, невозможности отстоять режиссерское мнение. Конечно, если бы кадры оценивались исключительно по их изобразительным параметрам, режиссер и оператор могли бы выработать десятки, возможно, сотни интересных композиций. Мы уменьшим разброс, оставив только те варианты, которые соответствуют базовым пространственным правилам.

Организация пространства кадра

Вне зависимости от того, какое кино вы снимаете, у пространства перед камерой есть границы, в пределах которых происходит действие сцены. Для того чтобы организовать пространство сцены, разделим область действия на три составляющие. Мы будем использовать традиционные понятия глубины из изобразительных искусств: передний план непосредственно перед объективом, средний план и задний — в отдалении от камеры. При постановке действия для камеры эти понятия приобретают особое значение. Проще говоря, круг драматургического действия любой сцены определяется

размером и формой пространства, в котором это действие происходит.

Внутри и вне действия

На футбольном стадионе пространство четко разграничено. Игроки находятся на поле, фанаты — на трибунах. Допустим, что игра — это центр внимания, тогда существует только два способа наблюдать за ней — снаружи в качестве зрителя или изнутри, глазами игрока на поле.

«Внутри» или «вне» действия — два основных способа, с помощью которых камера может фиксировать действие и пространство. Варьируется «форма» действия: парад, например, можно снять как длинную линию, которая приближается к камере. Она тянется вдаль сквозь передний, средний и задний план. Второй вариант — парадное шествие пересекает пространство горизонтально, как занавес, опущенный поперек нашего поля зрения. Если же мы находимся на детской площадке возле школы, игра в салочки выглядит гораздо более бесформенной, чем парад или футбольный матч: дети бегут врассыпную, исчезая за углами здания или позади нас.

Обычно съемка внутри действия выглядит камерной в диалоговых сценах и хаотичной в экшн-сценах. Когда прибегают к субъективному плану, как это делал Альфред Хичкок, камеру часто размещают именно так. В этом случае велика вероятность, что понадобится несколько ракурсов съемки. Это подразумевает, что придется сделать полный оборот, чтобы увидеть все, что происходит внутри круга драматургического действия. Если же камера находится вне действия, она может охватить всю сцену единым общим планом.

Глубинная мизансцена

Рассмотрим круг драматургического действия с позиции размещения камеры. Вот сцена: мужчина идет от телефона-

автомата к автомобилю. На рис. 13.1 показана локация. Персонаж снят в профиль.

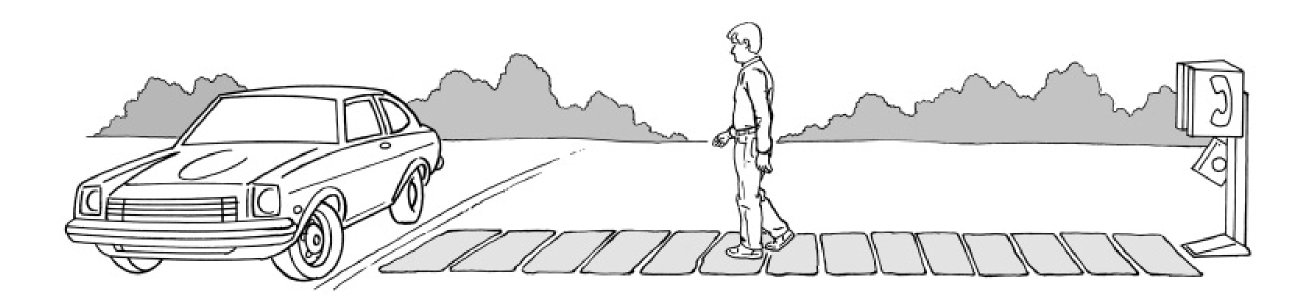


Рис. 13.1
Нат. Телефон-автомат — пригород

Сперва давайте договоримся: мы не сможем смонтировать несколько ракурсов, действие нужно снять с помощью одного кадра. Вид сверху на рис. 13.2 показывает варианты расположения камеры внутри и вне круга драматургического действия. Величина круга задается пространством, которое актер преодолевает по пути к машине. Если он по какой-то причине сойдет с каменной дорожки, это пространство попадет в круг действия.

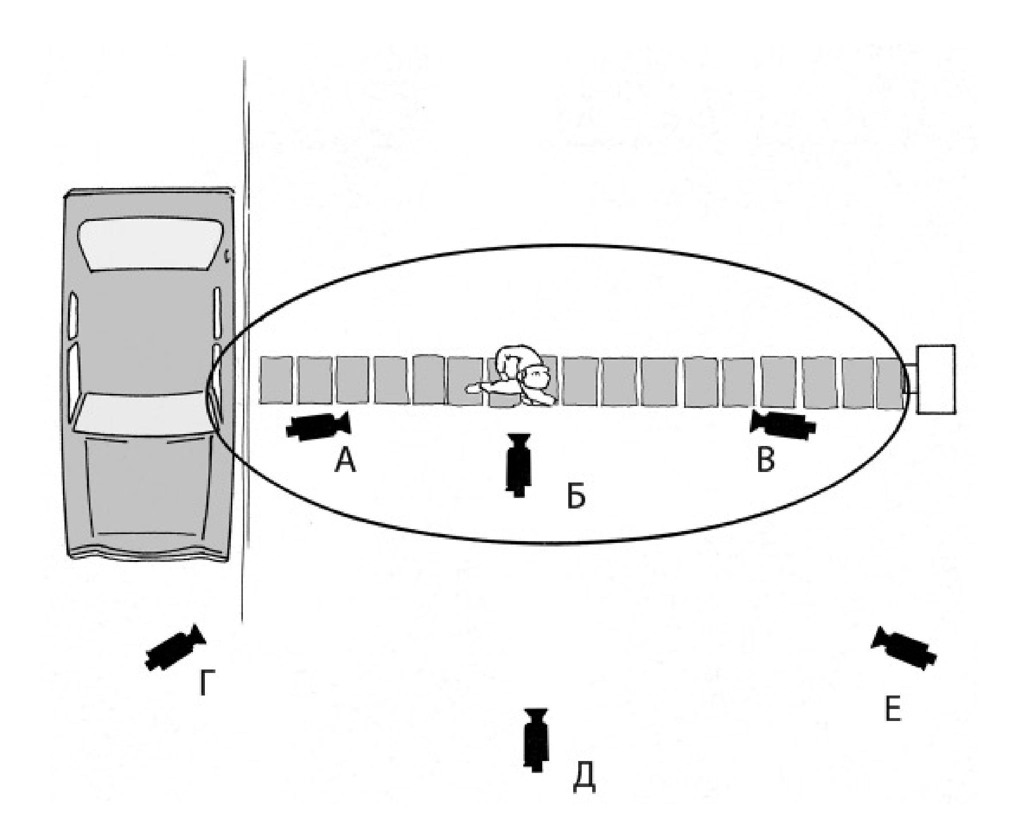


Рис. 13.2
Круг (овал) обозначает основное пространство, преодолеваемое актером во время движения

Камеры А, Б и В располагаются внутри действия. Чтобы снять, как актер идет от телефона до машины, камера должна панорамировать, пока не достигнет границ круга. Кроме того, мужчину будет видно либо лучше, либо хуже, в зависимости от того, направляется он к камере или от нее. У действия есть начало, середина и конец, как у полноценного сюжета. Когда камера находится внутри действия, это также влияет на зрительское восприятие. Съемка с позиций А, Б и В заставляет зрителя идентифицировать себя с коммивояжером. Кадры с позиций Г, Д и Е будут сняты в режиме отстраненного, более нейтрального наблюдения.

Если режиссер использует подходящий широкоугольный объектив, то камера, находящаяся вне действия, с помощью небольшой панорамы (или без панорамирования вообще) может охватить все перемещения актера. Камера вне действия держит один статичный, ограниченный кадр перемещения

мужчины, а камера внутри действия может совершить панораму на сто восемьдесят градусов, чтобы запечатлеть то же самое действие. К тому же, когда съемка ведется вне действия, на протяжении кадра размер актера почти не меняется; когда же камера находится внутри, изменения будут значительными.

Когда в сцене занято несколько актеров, круг драматургического действия задается размещением персонажей. Если внутри схем A, I или L актеры неподвижны, он рисуется четко вокруг мизансцены.

Назначение драматургического круга действия

Как и мизансцены A, I и L, круг действия — это способ вычленить знакомые варианты в ситуации, когда нужно решить, как размещать камеру или персонажей. Режиссеру стоит проводить такой анализ, поскольку он позволяет найти новые решения сцены. Так режиссер получает возможность выстраивать сложную мизансцену.

Чтобы понять, что такое круг действия, научитесь смотреть сцены из кинофильмов и телепередач в категориях пространства. Попробуйте визуализировать географию локации и размещение камеры в этом пространстве. Обращайте внимание, где располагается камера в каждой сцене, снятой в интерьере. Отмечайте, как каждая новая локация показана в начальных кадрах. Вскоре вы начнете понимать, как режиссер выстраивает конкретное пространство и как оно влияет на повествование.

Например, оператор Гордон Уиллис часто располагает камеру глубоко внутри круга действия и позволяет актерам скользить вокруг нее, как если бы они были невольными свидетелями происходящего на экране. В результате получается мизансцена, в которой актер проходит в нескольких сантиметрах от объектива, на несколько секунд заслоняя собой задний план. Режиссер Джим Джармуш, напротив, предпочитает держать камеру на расстоянии от действия, часто

прибегая к статичным отчетливым кадрам, напоминающим панели комиксов. Джармушу нравится оставаться вне круга действия на протяжении целых сцен. Изучив творчество таких режиссеров, как Бернардо Бертолуччи, Отто Преминджер, Дэвид Линч, Спайк Ли и Франсуа Трюффо, вы соберете коллекцию способов презентации пространства.

Глубина интерьера

Исследуя, как разные режиссеры создают мизансцены в комнатах, можно увидеть, что существуют три позиции для камеры: передний, средний или задний план. На рис. 13.3 изображен вид комнаты сверху. Одна камера располагается рядом с дверью, вторая — в центре комнаты, третья — у противоположной от двери стены. Если актер входит в комнату и садится за стол, выбор точки съемки определяется тем, подходит актер к камере (Б или В) или отдаляется от нее (А). Поскольку комната небольшая, все три точки съемки находятся внутри круга действия.

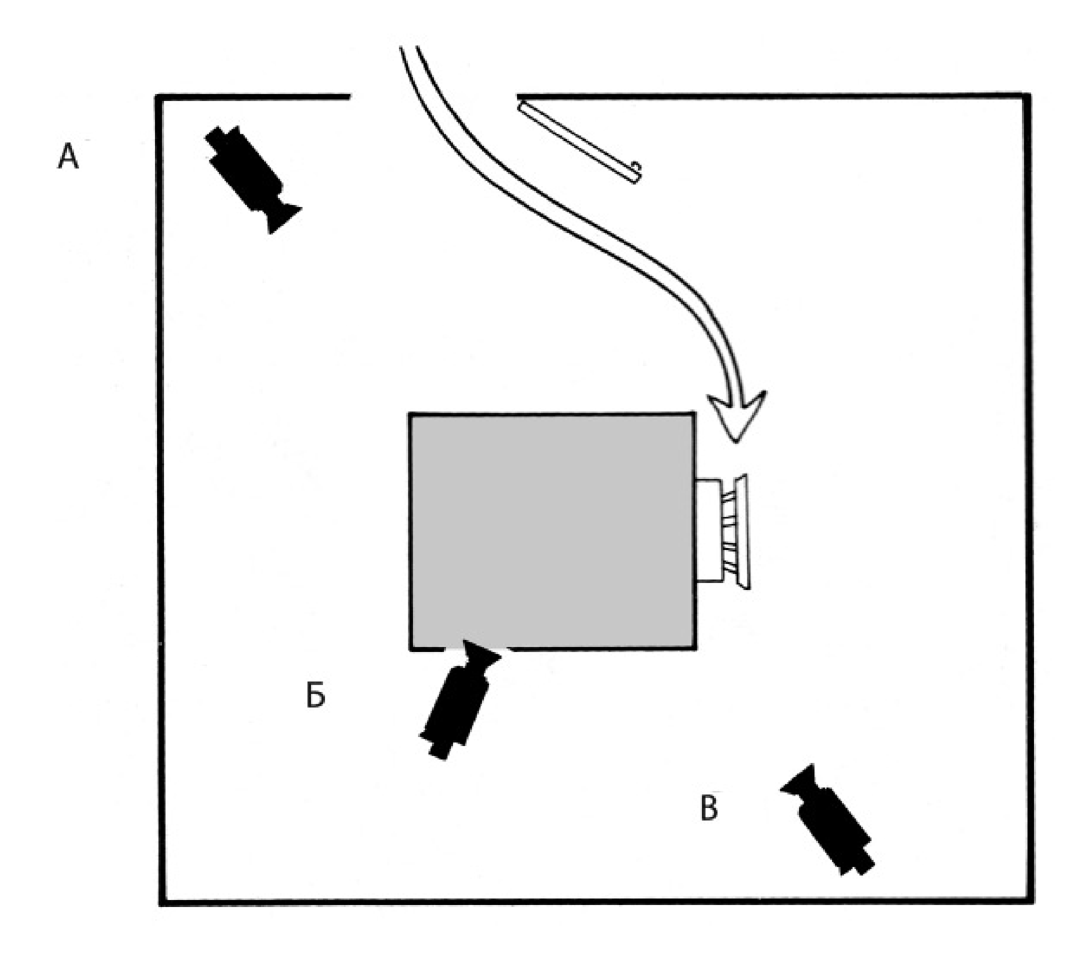
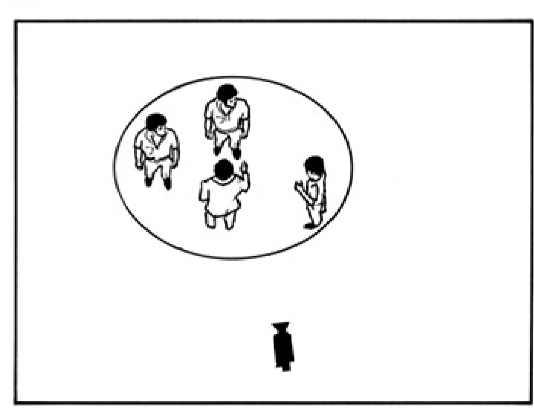


Рис. 13.3

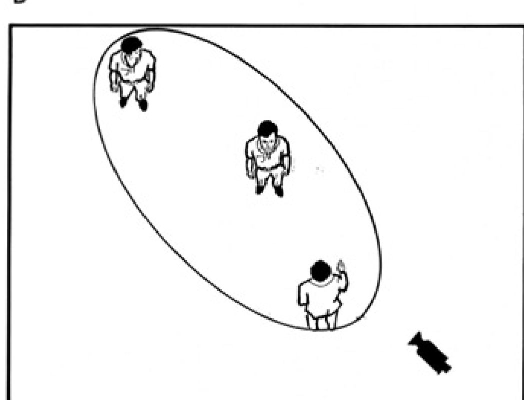
Показав зрителям локацию с помощью одной из трех базовых позиций камеры, мы переходим к размещению актеров. На рис. 13.4 изображены три схемы, каждая из которых представляет один из трех основных вариантов использования круга действия. Неважно, какую из мизансцен (A, I или L) мы выберем. В данной ситуации нас интересует, внутри или вне действия располагается камера. Например, у нас могла бы быть тесная A-схема, в которой актеры стоят рядом, или A-схема, где они находятся в разных концах комнаты. При использовании любой мизансцены камера может располагаться внутри или вне действия.



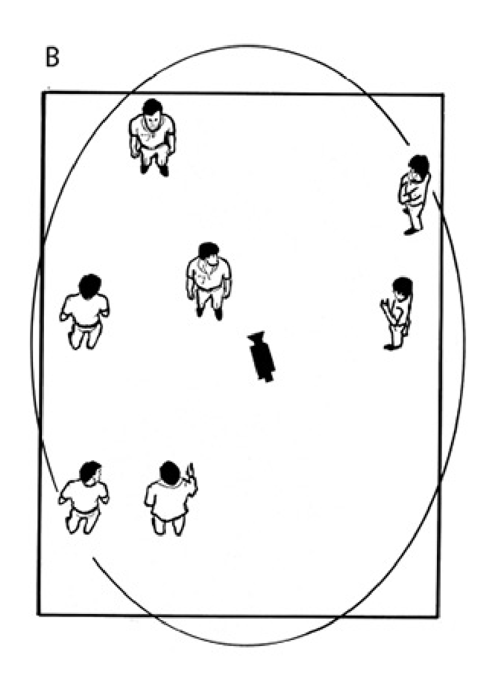


А. Размещение камеры вне действия, а группы актеров в какой-либо части комнаты — самая популярная мизансцена. Для того чтобы зритель различал персонажей, нужен монтаж, поскольку все актеры находятся примерно на одном расстоянии от камеры, и их фигуры в кадре будут небольшого размера.

Б



Б. Глубинную мизансцену такого рода часто применяли Орсон Уэллс и Уильям Уайлер. Таким способом можно снять сцену с одной точки и использовать монтаж по минимуму (или не использовать вообще).



В. Это вариант мизансцены, в которой камера находится внутри круга действия, — полная противоположность фронтальной композиции. Камера может быть направлена куда угодно из этой центральной точки, но из-за расположения актеров по периметру комнаты придется прибегнуть к монтажу, поскольку один план не вмещает больше двух персонажей.

Рис. 13.4

Глубинная мизансцена

Режиссеры, снимая глубинную мизансцену, преследуют две цели: использовать внутрикадровый монтаж и сделать акцент на драматургии сюжета. С визуальной точки зрения глубинная мизансцена использует разницу в масштабе актеров на переднем и заднем плане, что обычно можно сделать только с помощью монтажа по крупности. Это видно в нескольких мизансценах, проиллюстрированных в предыдущих главах. Хотя и кажется очевидным, что актеры на переднем плане выглядят в кадре внушительнее, чем актеры на заднем, на них можно направлять внимание зрителя с помощью освещения, глубины резкости и нарративного контекста. В мизансцене, где актеры совершают движения, они могут поменяться местами на переднем и заднем плане или встретиться на среднем плане, встав на одинаковом расстоянии от камеры.

Например, Жан Ренуар и Орсон Уэллс снимали глубинные мизан-сцены по-разному. В фильме «Правила игры» Ренуар передвигал актеров с переднего плана на задний, тогда как камера оставалась на одной точке. Так он перенаправлял внимание зрителя от одной локации к другой и развивал сюжет. Уэллс, напротив, закреплял актеров на переднем и заднем плане. В фильме «Гражданин Кейн» режиссер с помощью этого приема эмоционально отделял главного героя от персонажей вокруг него. Ближе к концу фильма Кейн и Сьюзан Александер находятся в глубинной мизансцене в разных концах огромной комнаты, камера помещает каждого из них в отдельное пространство. Уэллс использует пространство для того, чтобы разделить персонажей; Ренуар — для того чтобы они пересеклись.

Другой, более концептуальный, вариант использования глубины кадра — связывание идей через пространство. Например, часы на переднем плане кадра напоминают зрителю, что старику на заднем плане жить осталось недолго. Не нужно ограничиваться лишь двумя уровнями смысла — кадр можно поделить на столько планов, сколько нужно режиссеру.

Съемка с большой глубиной резкости

Глубинную мизансцену часто путают со съемкой с использованием большой глубины резкости. Их часто применяют вместе, но это не одно и то же. Иногда при съемке глубинной мизансцены передний или задний план находятся слегка в расфокусе по эстетическим соображениям. А иногда режиссеры переключают внимание зрителя, смещая фокус с дальнего на ближнего персонажа. Изображение с большой глубиной резкости — прием, ассоциирующийся с творчеством Орсона Уэллса, Уильяма Уайлера и оператора Грегга Толланда. Для того чтобы добиться такого эффекта, используют объектив с коротким фокусным расстоянием и устанавливают на нем маленькое значение диафрагмы, чтобы держать передний и задний план в фокусе. Когда в 1940-х годах прием оформился в отдельный постановочный стиль, съемка с применением большой глубины резкости была передовой технологией. Сегодня благодаря высокой чувствительности пленки (а следовательно, уменьшению диафрагм и увеличению глубины резкости) диапазон фокуса стал существеннее, и снимать с большой глубиной резкости теперь гораздо проще. Поскольку у любого объектива есть ограничение по доступной глубине резкости, были разработаны особые техники съемки для достижения этого эффекта.

Специальные эффекты для достижения глубины резкости

Есть несколько альтернатив широкоугольным объективам для съемки с большой глубиной резкости. В фильме «Гражданин Кейн» планы с необычной резкостью были сняты при помощи встроенных в камеру приспособлений — подобные кадры нельзя было снять на широкоугольный объектив. Для того чтобы получить их, пленку дважды подвергали воздействию света в закрепленной на штативе камере. Когда затвор открывали первый раз, одна сторона кадра была закрыта, а другая фокусировалась на фрагменте переднего плана очень

близко к камере. Для следующего кадра пленку отматывали назад к начальной позиции и закрывали противоположную сторону кадра, чтобы передний план остался нетронутым, когда затвор откроют второй раз. Во время второй съемки фокусировались на заднем плане и снимали поверх прежде закрытого фрагмента кадра. Таким образом, две области фокуса совмещались на одном куске пленки, давая возможность получить кадр с глубиной резкости в разных частях кадра.

В последнем кадре фильма «Завороженный» Альфреда Хичкока мы видим мир глазами мужчины, собирающегося совершить самоубийство. Мы наблюдаем, как его рука на переднем плане поворачивает пистолет к камере (к нему самому) и нажимает на курок. Подобное динамическое расположение было обычным делом в приключенческих комиксах того времени, но Хичкок обнаружил, что не может одновременно фокусироваться на пистолете и заднем плане. Режиссер попросил художников по реквизиту сделать руку и пистолет увеличенного размера. Муляж разместили дальше от объектива, но он все же заполнял кадр, как если бы находился на переднем плане.

Зональные линзы

Одно из простейших решений для съемки в резкости как переднего, так и заднего плана — использование зональной линзы, оптической насадки в виде половины линзы, позволяющей создавать две точки фокусировки в одном кадре. Такую линзу крепят к объективу подобно фильтру. Незакрытая сторона объектива сохраняет нормальное фокусное расстояние, а закрытая — фокусируется на переднем плане. Соответственно, камера может фокусироваться на дальних и ближних объектах одновременно. Эффект не идеален. Из-за особенности использования зональных линз размывается фон со стороны ближнего объекта. Этот фон необходимо скрыть, расположив участников сцены определенным образом. Кроме того, зональные линзы используют только с закрепленной

на штативе камерой, а элементы или люди на переднем и заднем плане не должны заходить за границу второй точки фокусировки.

Работа зональной линзы показана в «восьмерке» на кадрах 1 и 2 (рис. 13.5). В данном случае 40-миллиметровый объектив с диафрагмой 8 не смог удержать двух персонажей в кадре 1 — мужчина находится в расфокусе. Но в кадре 2, где используется зональная линза, голова мужчины четко обрисована, даже несмотря на то что он располагается всего в 35–45 сантиметрах от линзы. Разделяющая линия показана на кадре 3, вдоль нее заметно небольшое размытие.

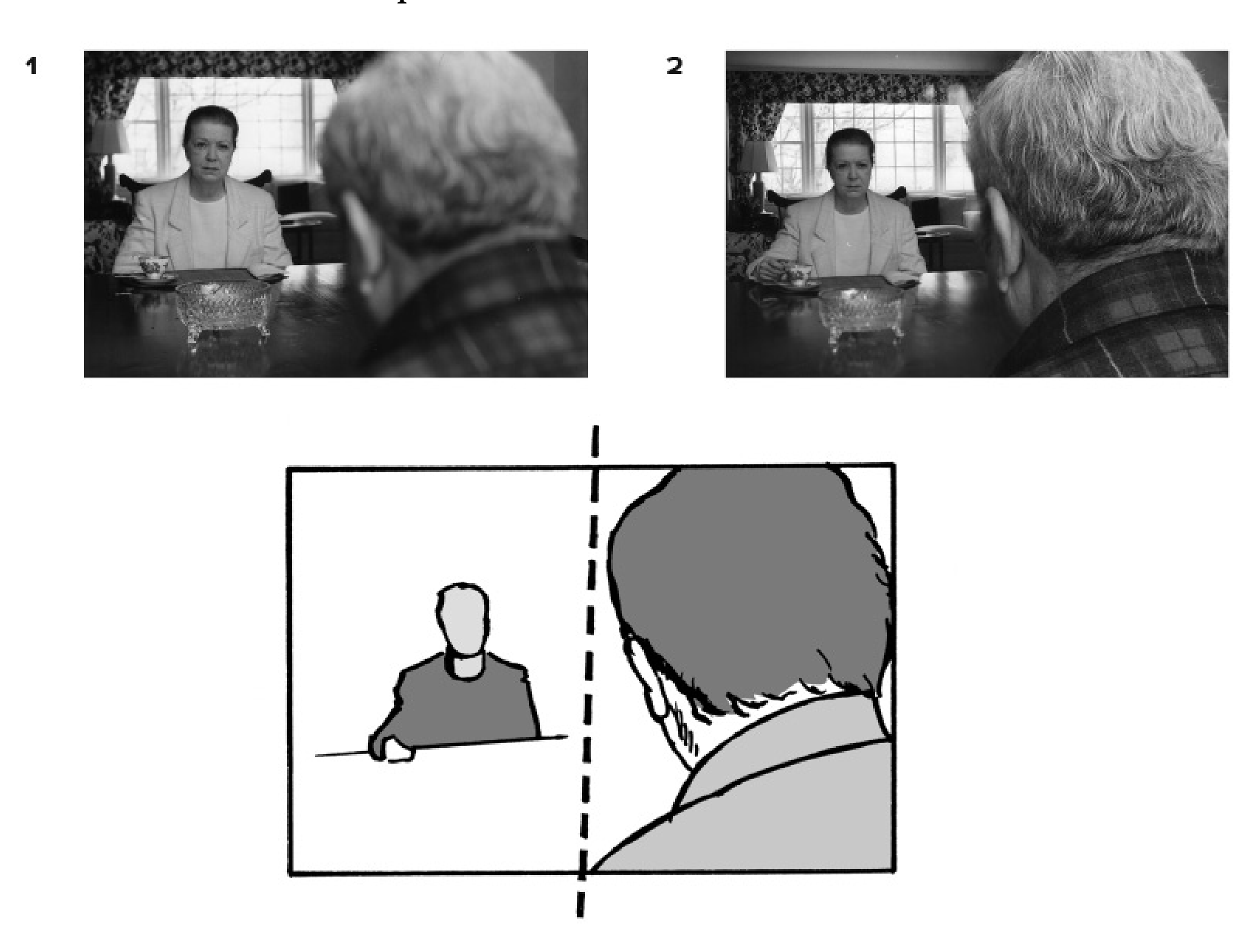


Рис. 13.5
В кадре 1 голова мужчины находится в расфокусе. В кадре 2 применили зональную линзу, передний и задний план находятся в фокусе. Линзы с диоптриями можно крепить к объективу так, что разделяющая линия (кадр 3) будет располагаться в самом выигрышном месте кадра

Сжатие глубины

Режиссеры Орсон Уэллс и Жан Ренуар практиковали съемку с большой глубиной резкости, а Роберт Олтмен и Акира Куросава обращались за вдохновением к документальным фильмам, перенимая их особый почерк, характерной чертой которого была съемка на длиннофокусный объектив. Куросава обогатил свой индивидуальный стиль, фундаментально укорененный в голливудской традиции, эффектом неглубокого фокуса, характерным для телеобъектива. Олтмен, напротив, работал с длиннофокусными объективами, и благодаря им создавал в своих мизансценах приглушенную романтическую атмосферу, где персонажи были едва видны сквозь призму наслаивающихся изображений и звуков. Олтмен использовал телеобъектив в документальной манере, чтобы приблизить изображение, но снимал также общие и средние планы в широкоэкранном формате, сжимая мастер-планы.

Мизансцена и телеобъективы

Устраняя глубину в кадре, телеобъектив показывает, что пространство за кадром очень широкое. Становится легче организовать мизансцену, если герои по бокам кадра. И сложнее, если персонажи загораживают друг друга. С телеобъективом трудно снять мизансцену с движением, поскольку только горизонтальное движение будет видно отчетливо. Персонажи, перемещающиеся из глубины кадра, будут выглядеть так, словно они возникают из нового пространства. По этой же причине тревеллинг камеры вперед будет казаться незначительным.

Тревеллинг камеры вбок усилит впечатление от глубины. Например, горизонтальный тревеллинг создаст усилит ощущение напряжения между двумя персонажами, располагающимися всего в метре-двух друг от друга. Задний план, приближенный за счет характеристик телеобъектива, становится бесконечным.

Глава 14

Ракурсы

В игровом фильме ракурс может меняться по разным причинам: чтобы зритель проследил за передвижениями персонажа; чтобы выдать или скрыть информацию, дать другую точку зрения, создать визуальное разнообразие, представить локацию или изменить атмосферу в кадре. Из всего вышеперечисленного на первом месте — наблюдение за персонажем. В этом случае не столько важно пространство, где происходит действие, сколько контекст, определяющий поведение героя.

Отчасти такое разделение на кадры с персонажем и пространством — пережиток студийной системы 1930–1940-х годов. Для того чтобы сократить расходы, вместо дорогостоящей съемки на локации диалоговые сцены снимали в студийных павильонах, а позже перемежали их кадрами натурных съемок, создавая иллюзию пространственно однородного мира. Малоубедительные кадры с автомобилями на фоне сконструированных задников никого не могли одурачить, но в любом случае все следили только за сюжетом и игрой известных актеров. Зрители покупали билеты в кино, чтобы увидеть звезд, и если игра актеров их радовала, то неубедительные детали они старались не замечать. Вводя зрителей в пространство сцены с помощью общего плана и переходя на средний план для съемки персонажей, студии экономили деньги, жертвуя выразительной силой пространственного или драматургического контекста сцены.

Сегодня сохраняется тенденция снимать по отдельности персонажа и то, что его окружает. Несмотря на то что студийную съемку заменили натурной, многие режиссеры все еще считают, что съемка актеров — это визуальная основа сторителлинга, а материал, снятый на локации, — эквивалент декораций, необходимых лишь в качестве вводных кадров.

На самом деле персонаж никогда не существует отдельно от окружающего его пространства — ни в повествовательном, ни в изобразительном смысле. Если персонаж в кадре, там же находится локация — они дополняют друг друга и с творческой точки зрения неразрывны. Вместе они создают настроение и атмосферу, формируют психологические и драматургические компоненты и взаимодействуют для придания кадру нового смысла. Пространственные отношения персонажа и окружающей среды во многом определены ракурсом.

Сами по себе ракурсы не имеют значения. Устаревшее (на данный момент) мнение о том, что нижние ракурсы помещают персонажа в главенствующую позицию, а вид сверху — в позицию подчинения, верно лишь в некоторых ситуациях. Смысл кадра главным образом зависит от повествования.

Например, в фильме «Гражданин Кейн» нижние ракурсы используются на протяжении всей картины, но их значение зависит от контекста. В ранних сценах, когда Кейн еще молод и дерзок, мы испытываем смешанные чувства к тому, как он злоупотребляет властью, но в каком-то смысле завидуем его умению сохранять статус-кво в отношениях с теми, кто сильнее, например со своим влиятельным опекуном Тэтчером. В большинстве сцен потолки низкие, и кажется, будто Орсон Уэллс, играющий роль Кейна, который был весьма высокого роста, возвышается над всем, что его окружает. Ближе к концу фильма Кейна, пожилого человека, потерявшего бо́льшую часть авторитета, снимают с нижних ракурсов, но теперь огромные комнаты и залы замка Ксанаду давят на него — он кажется маленьким в сравнении с ними. Повествование разрушает стереотипы, сложившиеся в отношении съемки с нижних ракурсов.

Место зрителя в кинопроцессе

Камера в кино — это глаза зрителя. Когда она передвигается в процессе съемки или когда используется монтаж, зритель чувствует движение и часто воспринимает изображение

на экране как нечто более реальное, чем пространство кинозала. Психологи называют это явление переносом. Об этом нечасто говорят, но одна из причин, по которым меняется ракурс, — физическое возбуждение, которое зрители будут испытывать во время просмотра. Для того чтобы создать эффект присутствия, не нужны сложные движения камеры и огромные пространства. Сцена в тесной забегаловке может быть настолько же пронзительной, как и в необъятном лесу, если ракурсы подобраны с умом. Перенос заставляет зрителя увлеченно следить за перемещениями камеры или сменой ракурсов в смонтированной последовательности, так что он словно становится частью действия. Сложные сцены похожи на танец — они настолько же ритмичны и композиционно выстроены в пространстве. В них все зависит от ракурсов и перспективы.

Для того чтобы понять, как изменение в перспективе работает от одного кадра в сцене к другому, можно свести перспективу к простым формам. Как только вы освоите базовые варианты, сможете использовать их при планировании своих сцен.

Перспектива

Все раскадровщики и художники-постановщики знают правила перспективы и применяют их, когда визуализируют съемочную площадку и изображают ракурсы. Художник рисует раскадровку, и знание перспективы помогает ему представить разные точки площадки или воссоздать целиком воображаемую локацию. Тип репрезентации, близкий к тому, как человеческий глаз видит мир, называется линейной перспективой. Это лишь одна из многих систем — не более важная, чем другие, однако начиная с эпохи Ренессанса линейная перспектива была основным способом создания иллюзии пространства и глубины в фигуративной живописи.

Когда режиссер размещает рядом два кадра, взаимодействие между ними формирует новое ощущение пространства. Лучше

всего его описывает выражение «последовательная перспектива». Так создается кинематографическая хореография, вводящая зрителя в пространство на экране, — важнейший фактор для движения времени в фильме.

Для того чтобы лучше понять, какое воздействие оказывают на зрителя разные ракурсы, взгляните на них как на исследование правил перспективы. Куб на рис. 14.1 демонстрирует базовые формы.

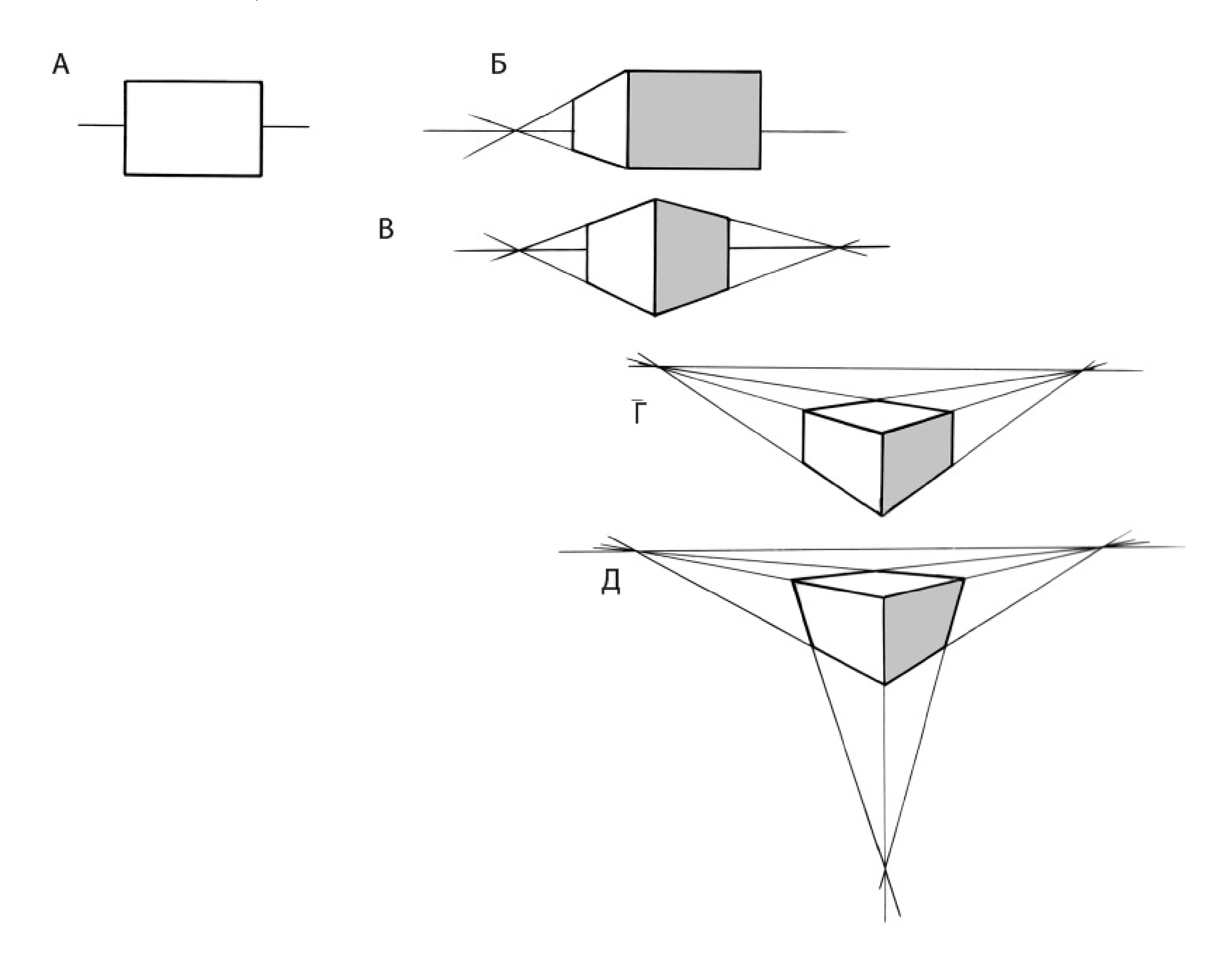


Рис. 14.1. Линейная перспектива

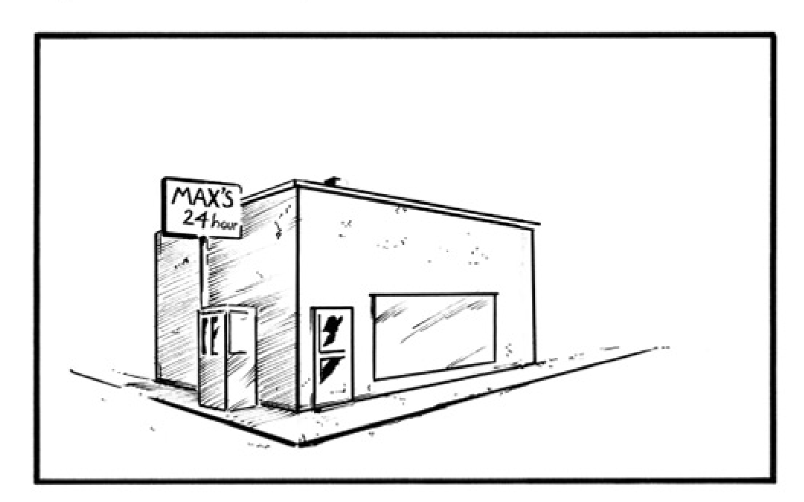
Определенные точки больше других подчеркивают глубину и объем, при этом неважно, на что мы смотрим: комнату, здание или густой лес. Пять кубов на рис. 14.1 показывают, как линейная перспектива используется для изображения глубины на бумаге. Куб А показан в прямой перспективе. Такой вид

репрезентации называется ортогональным и не передает перспективу. Куб Б слегка повернут — показана укороченная боковая сторона, верхняя и нижняя линии которой сходятся на линии горизонта. Это называется одноточечной перспективой. Куб В показан в двухточечной перспективе. Куб Г повернут так, что мы видим две укороченные поверхности — возникает более отчетливое ощущение глубины. Куб Д нарисован в трехточечной перспективе, а изображение заставляет еще больше чувствовать глубину.

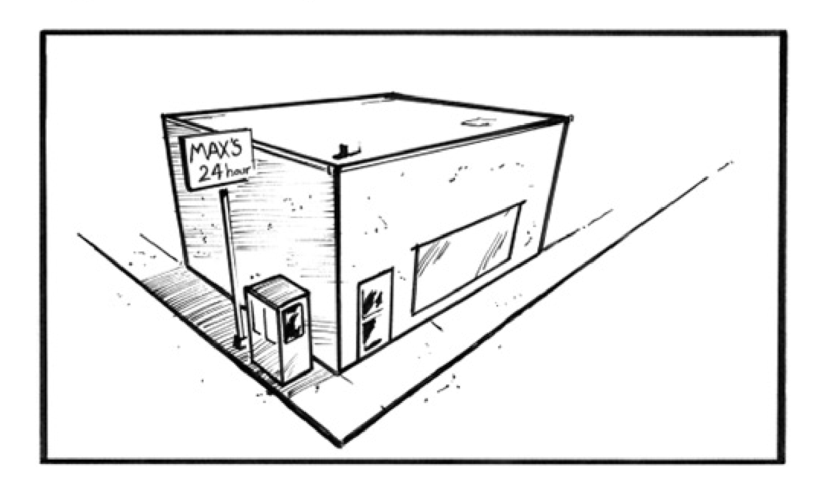
Теперь посмотрим на куб с различных точек зрения и используем их в качестве основы для локации в раскадровке. Вместо куба на иллюстрациях изображено здание магазина, рядом с которым на высоком столбе висит большой знак. Рисунок 14.2 показывает здание в одно-, двух- и трехточечной перспективе.



Одноточечная перспектива



Двухточечная перспектива



Трехточечная перспектива

Рис. 14.2

Рассмотрим четыре варианта последовательной перспективы в форме раскадровки. Действие простое: мужчина подъезжает к магазину, чтобы позвонить. Он идет к двери, но затем замечает телефон-автомат рядом со зданием. Подходит к телефону и набирает номер.

На следующих иллюстрациях (рис. 14.3–14.6) представлено изменение кадра, создаваемое ритмическими изменениями ракурса. В голливудском стиле так формируют объем заданного пространства — передвигаясь сквозь него. Если есть движение, то есть и ускорение, и инерция, а голливудский монтаж может ввести собственные законы физики. Подобная «баллистика кадра» наиболее отчетлива в динамичных кадрах.

Ракурс на уровне глаз, или Объективный ракурс

Рассмотрим простой ракурс на уровне глаз (рис. 14.3). В начальном кадре стены зданий подчеркивают уходящую вдаль дорогу. Ракурс на уровне глаз может быть неподвижным и служить контрастом динамичным кадрам. Сравните ракурсы на уровне глаз со снятыми под другим углом кадрами на следующих рисунках.

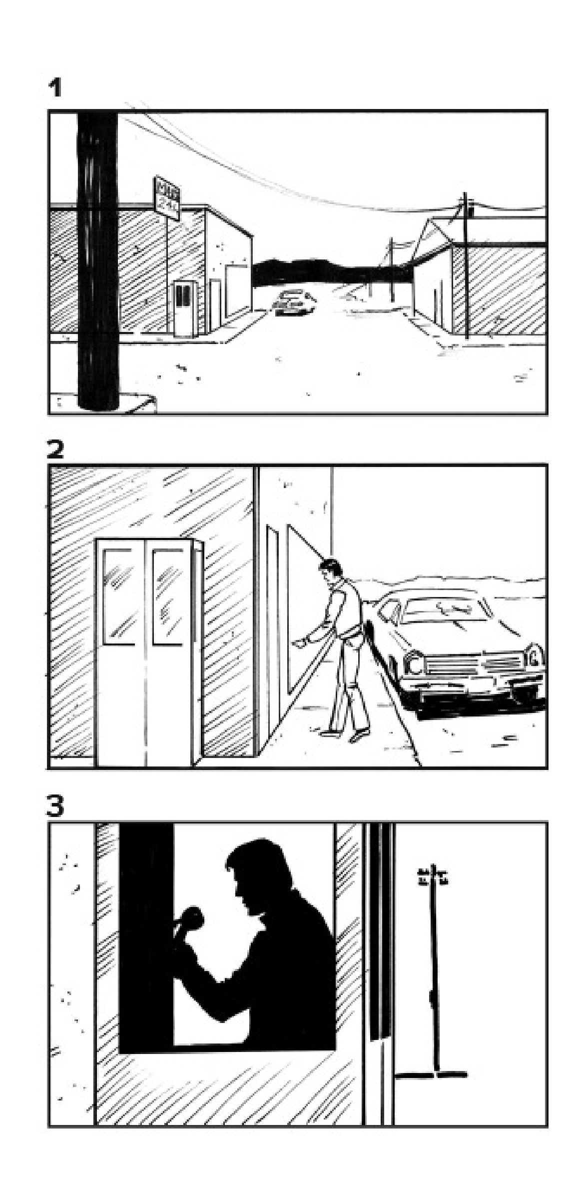


Рис. 14.3

Верхний ракурс (первый вариант)

Обратите внимание, что три кадра следуют друг за другом довольно гладко (рис. 14.4). Во-первых, перспектива меняется с каждым кадром. На кадре 1 изображена одна плоскость в ракурсе, на кадре 2 — две, а на кадре 3 — все три плоскости. Они сводятся в одну, а глубина резкости увеличивается с каждым нашим перемещением. Во-вторых, кадры становятся крупнее по мере того, как мы приближаемся к будке. Так создается ощущение движения вперед. Это комфортная монтажная последовательность.

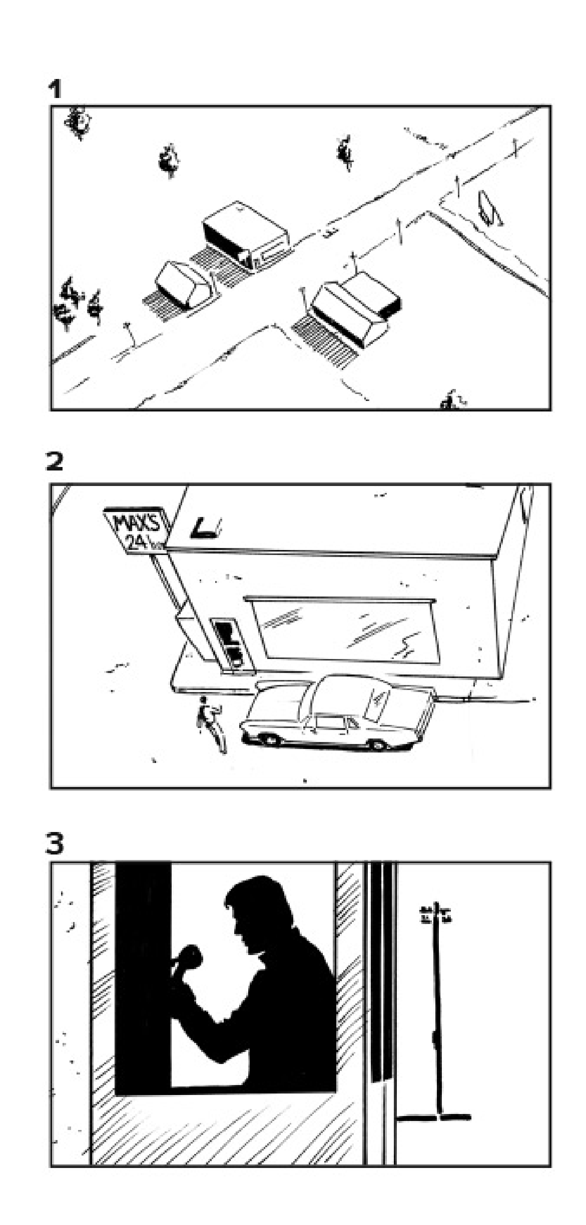
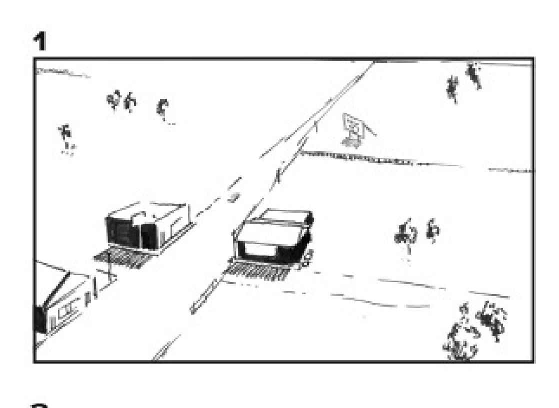


Рис. 14.4

Верхний ракурс (второй вариант)

На рис. 14.5 изображена некомфортная последовательность: ракурс в одном из кадров входит в конфликт с ракурсом в другом. Некомфортная склейка наиболее отчетлива между двумя последними планами.



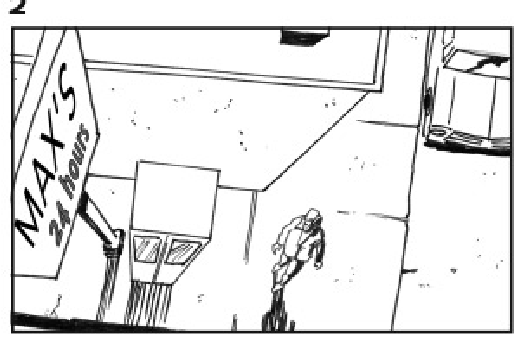
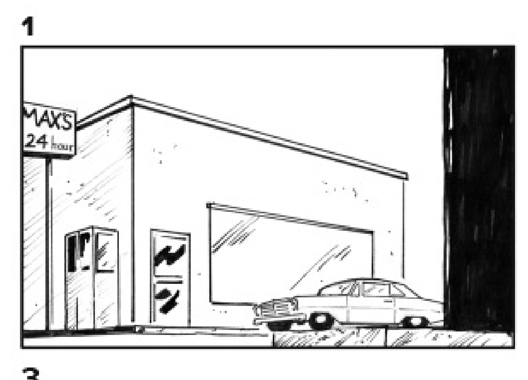




Рис. 14.5

Нижний ракурс

Еще один пример некомфортного монтажа в последовательности (рис. 14.6). Сравните ее с последовательностью, снятой с объективного ракурса, где расстояние до персонажа примерно такое же, но при этом сцена более динамична.



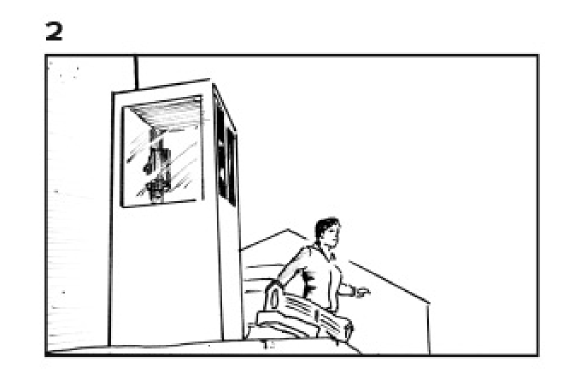




Рис. 14.6

Пространство vs персонаж

Есть несколько способов разобраться, как ракурсы влияют на пространство сцены. Один из них — создать раскадровку без персонажа и сосредоточиться на заднем плане. Именно так я поступил в раскадровках с магазином. Визуализируя последовательность, я рисовал множество скетчей, вырезал их и менял их порядок на столе. Всякий раз, когда рисунки располагались в новом порядке, я представлял другую версию сцены. Любая смена ракурса предполагала изменения в настроении, темпе и даже событиях сцены.

Об этом важно помнить при создании сцен. Мы можем не только заменить пространный концепт круга действия мизансценами, ориентированными на персонажей, но и создавать кадры, основанные на локации, а не на персонаже. Так или иначе персонаж все равно сыграет свою важную роль, но к тому времени у нас появится множество новых идей.

Новые тренды в отображении перспективы

За последние двадцать пять лет способ интерьерной съемки изменился. Реальные локации постепенно вытеснили студийные павильоны — не только по экономическим причинам, но также из-за большого спроса на реализм, который не может дать съемка в павильонах. В отсутствие разъемных стен и потолков павильона, в условиях зачастую тесных, но настоящих интерьеров, для съемки планов, включающих фигуры в полный рост, могут использоваться широкоугольные объективы. Зачастую режиссеры выбирают сначала объектив, и лишь затем изобразительное решение.

Если вы снимаете сцену в интерьере, где пространство комнаты диктует перспективу широкоэкранного кадра, попробуйте взять объектив с большим фокусным расстоянием. Его можно использовать несколькими способами: например, снимать через дверные проходы и окна, а также размещать объекты на переднем плане, заменяя таким образом «чистый» кадр комнаты. Общий план интерьера — телевизионный штамп, а поскольку он появляется из-за бюджетных ограничений, а не по художественным причинам, лучше придумать что-то новое и воздержаться от клише.

Теперь рассмотрим сюжет, где можно опробовать многочисленные варианты ракурсов и объективов, — экшн-сцену.

Развитие сюжета, или Ракурсы в экшн-сцене

Действие сцены на рис. 14.7 происходит во время бейсбольного матча на открытом стадионе. Характер сцены юмористический и немного гротескный, что требует от нас использования энергичных ракурсов.

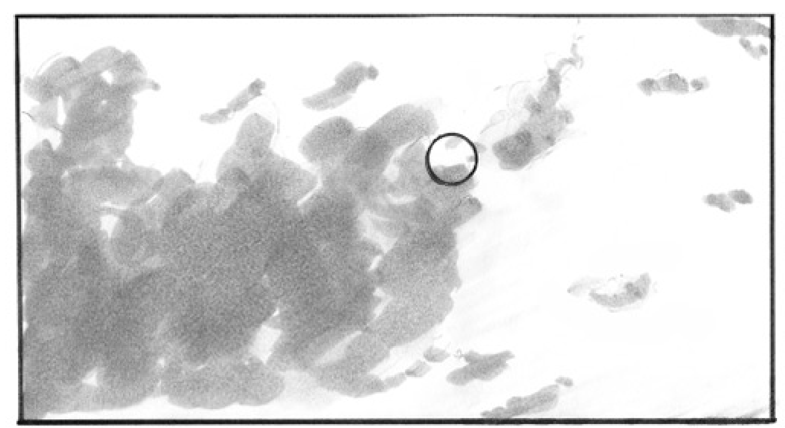
Ветреный вечер, рваные облака и яркое солнце. Бьющий (бэттер) находится на базе. Счет: три мяча и два страйка. Солнце слепит спортсмену глаза. К счастью, несколько облачков ненадолго заслоняют собой солнце и дают бьющему передышку, но питчер тянет время, поправляя шнурки на кроссовках, пока солнце не появляется вновь.



СЧЕТ: ТРИ МЯЧА И ДВА СТРАЙКА

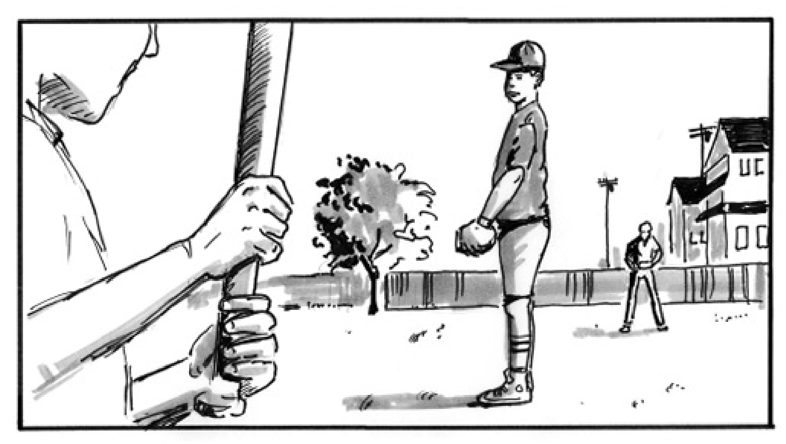


СОЛНЦЕ СЛЕПИТ БЭТТЕРА; ОН ПРОВЕРЯЕТ, ГДЕ НАХОДЯТСЯ АУТФИЛДЕРЫ

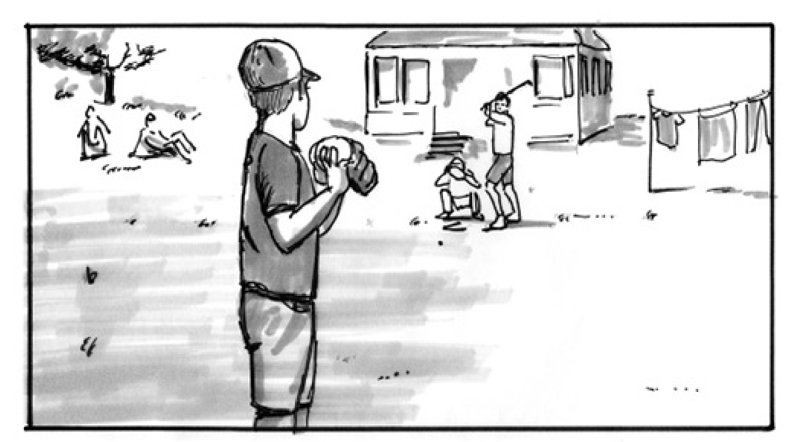


СУБЪЕКТИВНЫЙ ПЛАН БЬЮЩЕГО: ЯРКОЕ СОЛНЦЕ

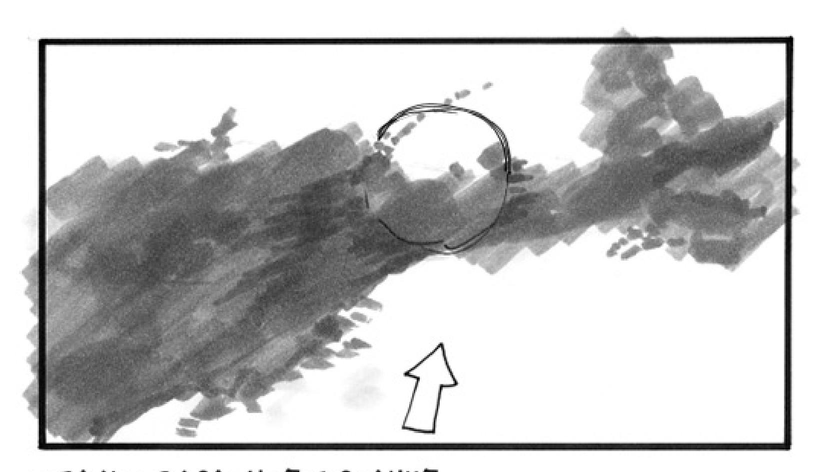
Рис. 14.7



ПИТЧЕР НАЧИНАЕТ ПОДАЧУ...

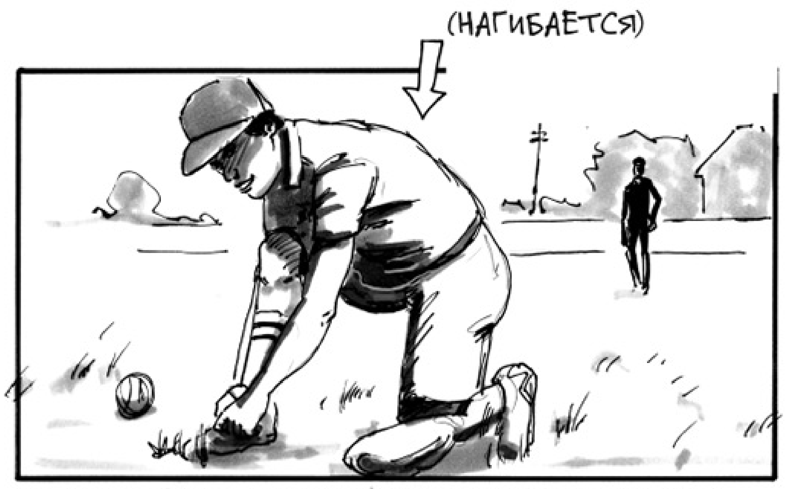


ОН ГОТОВ СДЕЛАТЬ БРОСОК, КОГДА СКРОЕТСЯ СОЛНЦЕ



ОБЛАКО ЗАСЛОНЯЕТ СОЛНЦЕ

Рис. 14.7 (продолжение)



НЕ ЖЕЛАЯ ДАТЬ БЬЮЩЕМУ ПЕРЕДЫШКУ, ПИТЧЕР ТЯНЕТ ВРЕМЯ, ПОПРАВЛЯЕТ ШНУРКИ НА КРОССОВКАХ

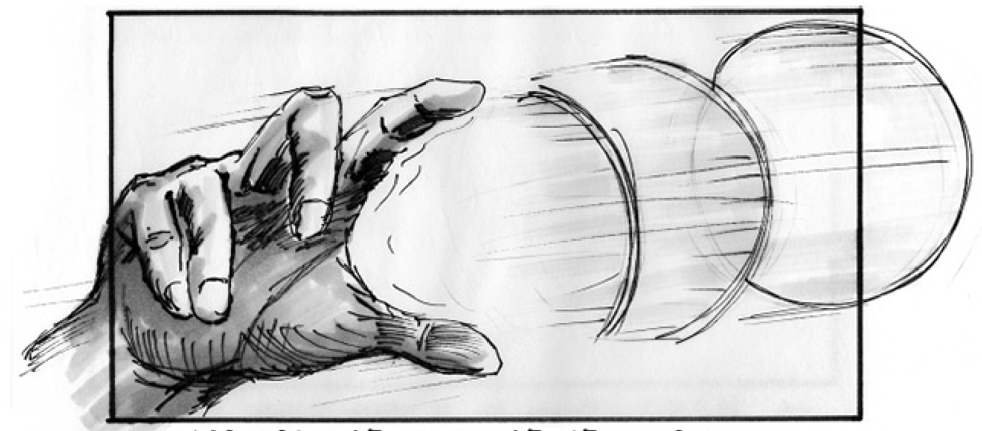


ПИТЧЕР ВСТАЕТ, КОГДА СОЛНЦЕ ВОЗВРАЩАЕТСЯ. КОМАНДА НА ХОЛМЕ ГЛУМИТСЯ, ПИТЧЕР ВСТАЕТ И...

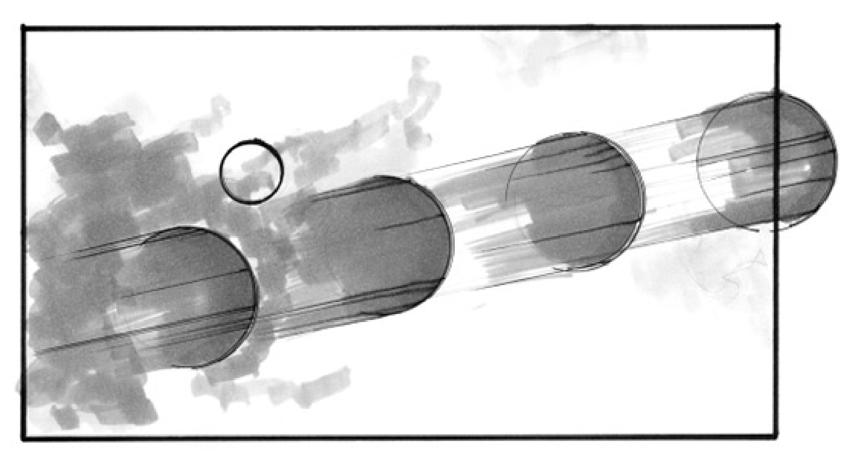


СЪЕМКА БРОСКА В РАПИДЕ*

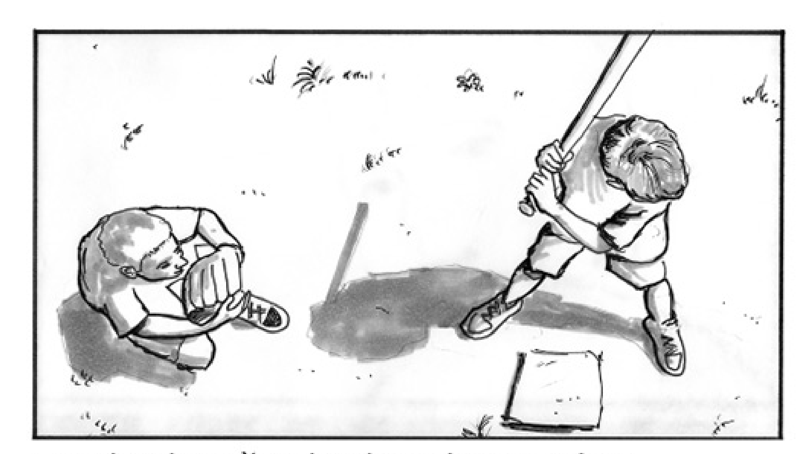
Рис. 14.7[46] **(продолжение)**



КАДР В РАПИДЕ, МЯЧ ВЫЛЕТАЕТ ИЗ РУКИ



КАМЕРА СМОТРИТ ПРЯМО ВВЕРХ, МЯЧ ПРОЛЕТАЕТ МИМО СОЛНЦА В ЗАМЕДЛЕННОЙ СЪЕМКЕ, ОБЛАКА ЗАСЛОНЯЮТ СОЛНЦЕ

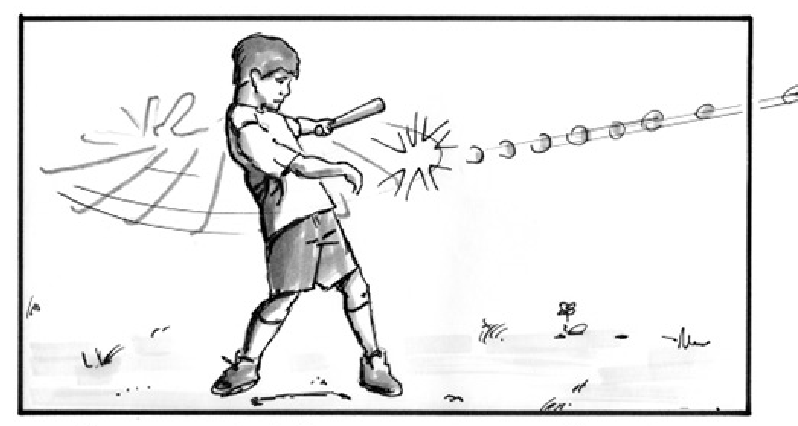


В ЗАМЕДЛЕННОЙ СЪЕМКЕ ИСЧЕЗАЮТ ТЕНИ

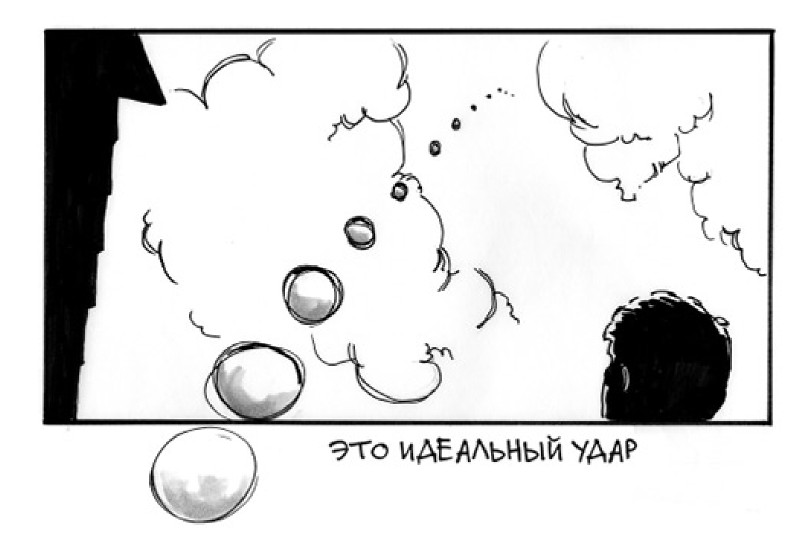
Рис. 14.7 (продолжение)



БЬЮЩИЙ УЛЫБАЕТСЯ, ПОТОМУ ЧТО ЕМУ ПОВЕЗЛО. ОН ГОТОВИТСЯ ОТБИТЬ



УДАР! МЫ ВОЗВРАЩАЕМСЯ К НОРМАЛЬНОЙ СКОРОСТИ СЪЕМКИ В МОМЕНТ, КОГДА БЬЮЩИЙ ОТБИВАЕТ МЯЧ



ЭТО ИДЕАЛЬНЫЙ УДАР

Рис. 14.7 (продолжение)



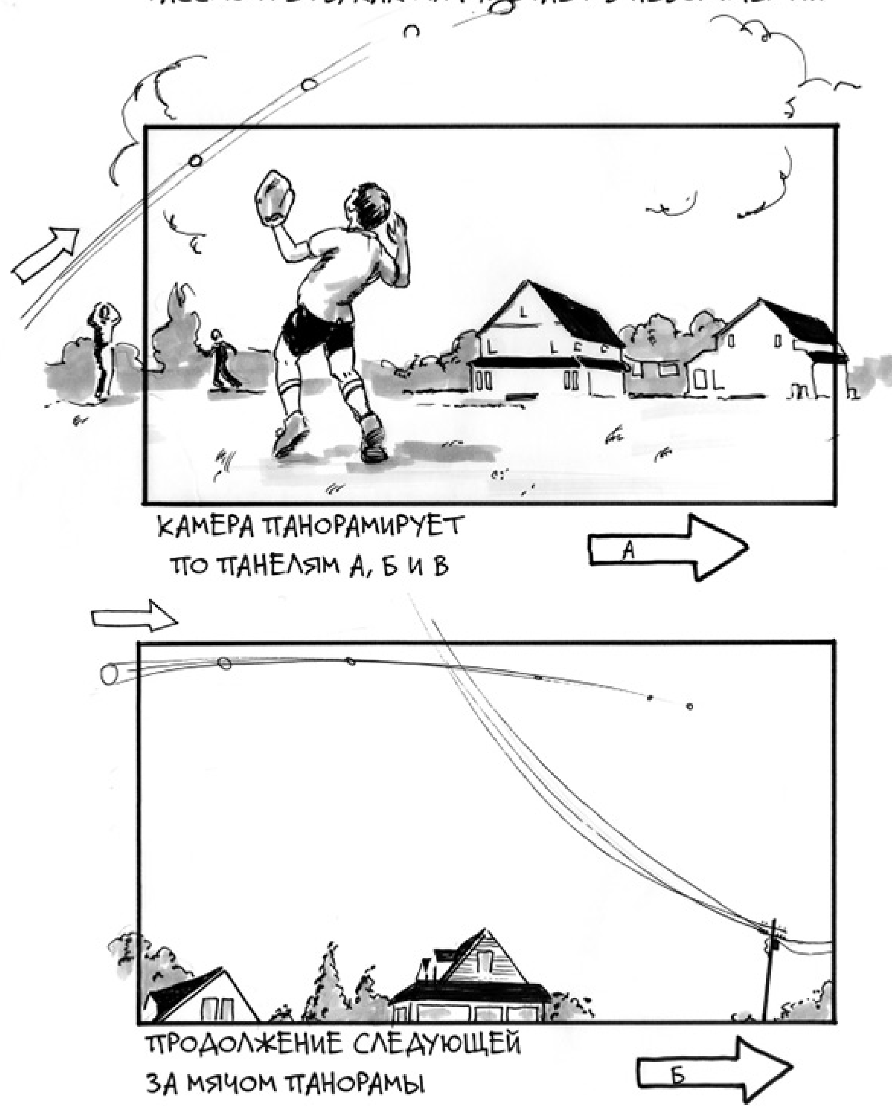
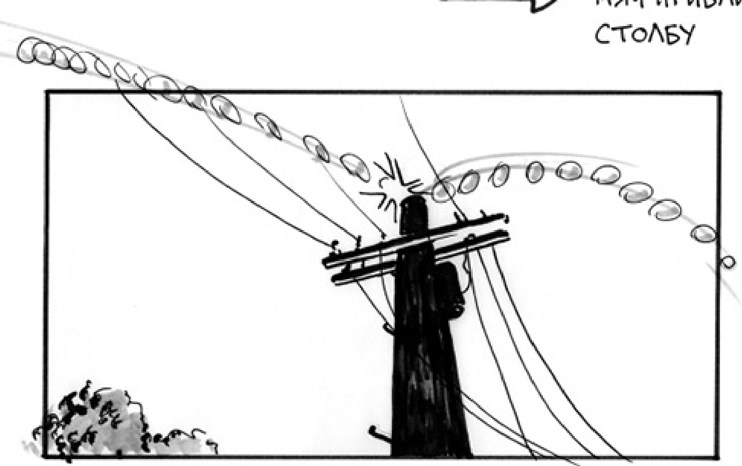


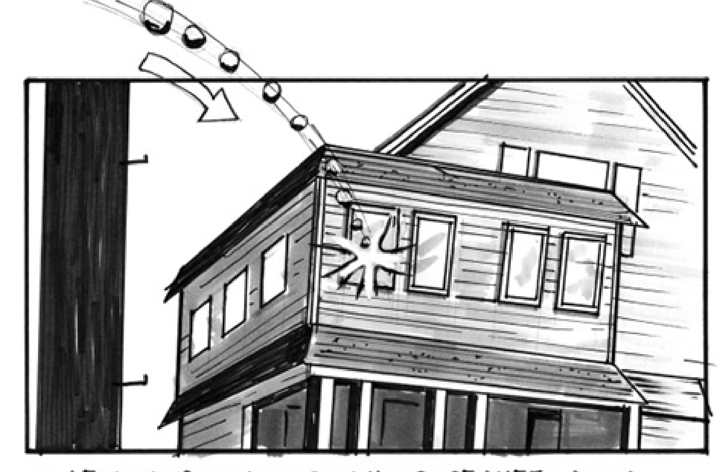
Рис. 14.7 (продолжение)



ПАНОРАМА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ, КОГДА МЯЧ ПРИБЛИЖАЕТСЯ К ТЕЛЕФОННОМУ СТОЛБУ



МЯЧ ОТСКАКИВАЕТ ОТ СТОЛБА...



...И ЛЕТИТ ПРЯМИКОМ В ОКНО СОСЕДНЕГО ДОМА

Рис. 14.7 (продолжение)

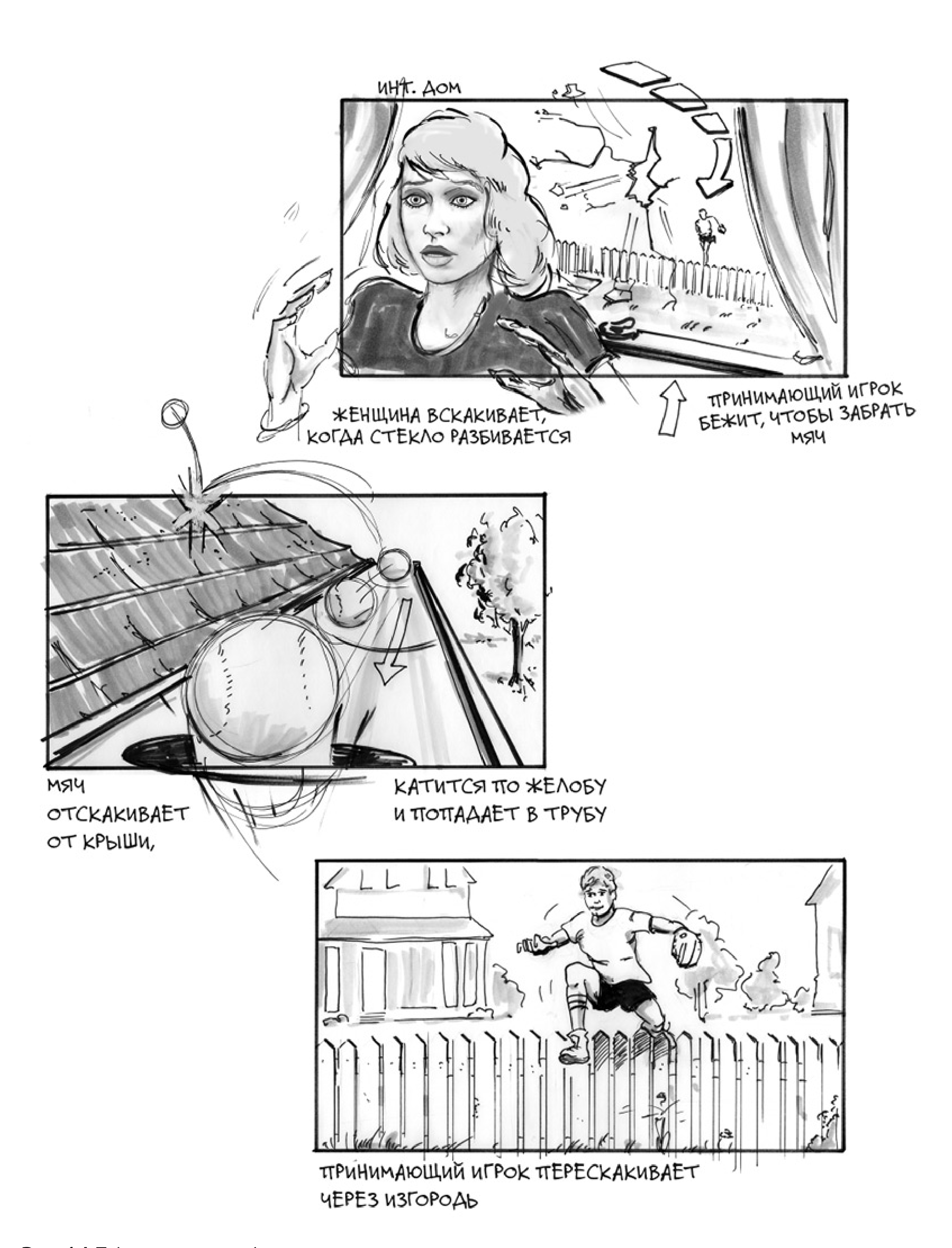
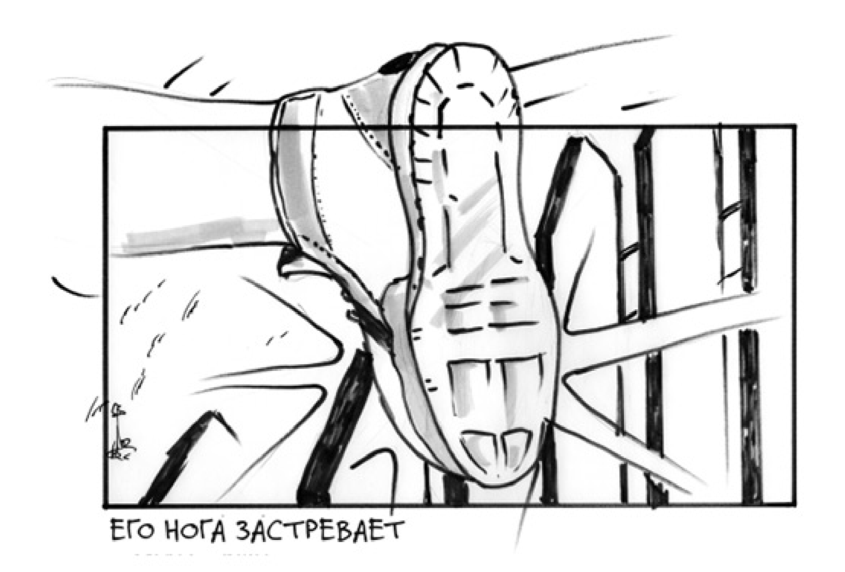


Рис. 14.7 (продолжение)





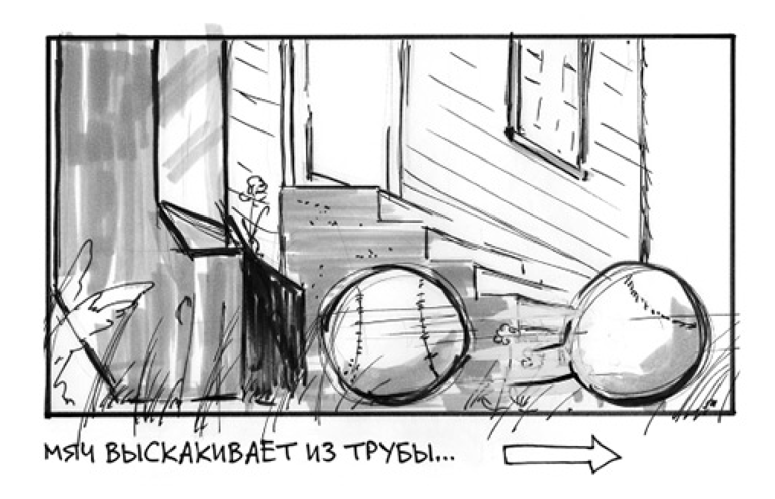
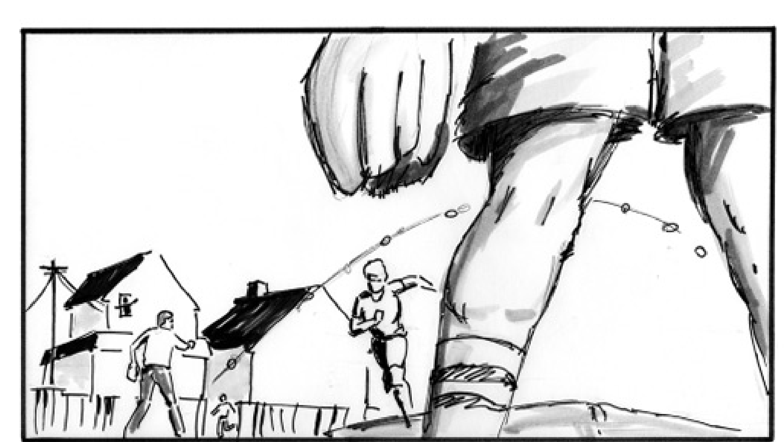


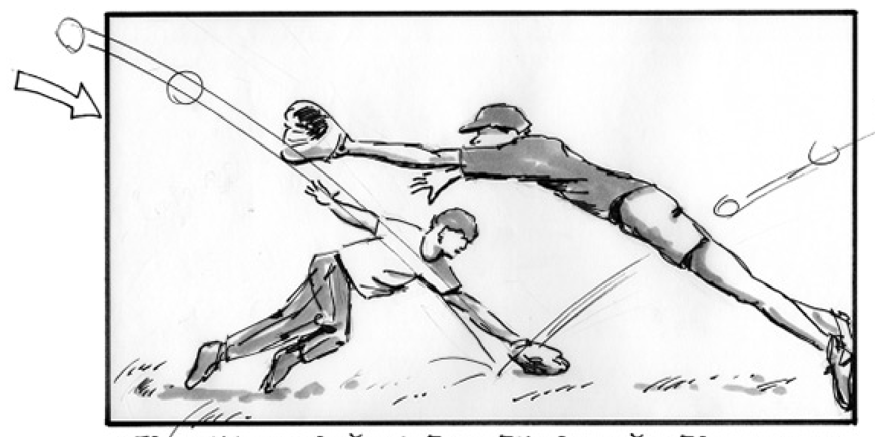
Рис. 14.7 (продолжение)



...И ПРОКАТЫВАЕТСЯ МИМО ПРИНИМАЮЩЕГО

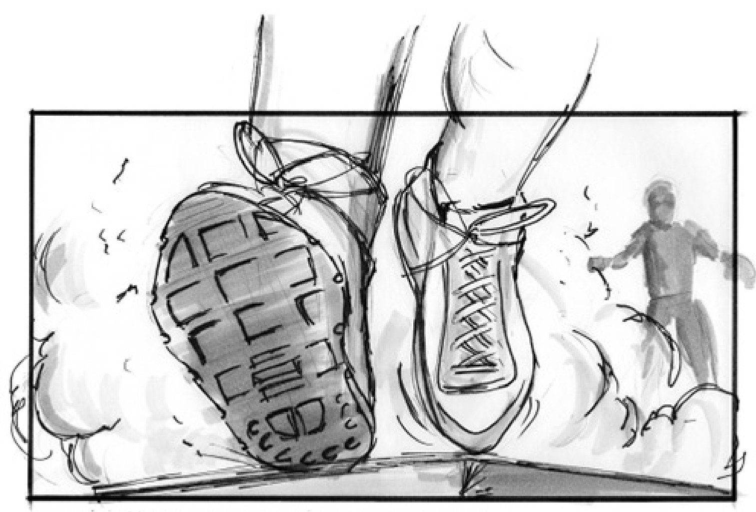


НА ПОЛЕ БЬЮЩИЙ НАПРАВЛЯЕТСЯ К ТРЕТЬЕЙ БАЗЕ. ПРИНИМАЮЩИЙ ИГРОК ПОЯВЛЯЕТСЯ НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ С МЯЧОМ И ВБРАСЫВАЕТ ЕГО



ИГРОК НА ВТОРОЙ БАЗЕ И ЦЕНТРОВОЙ ТЕРЯЮТ МЯЧ

Рис. 14.7 (продолжение)



БЬЮЩИЙ БЕЖИТ НА ТРЕТЬЮ БАЗУ

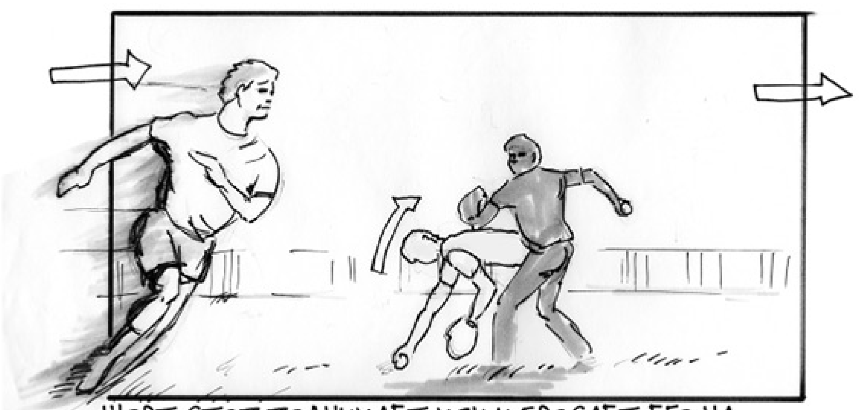


ПИТЧЕР В ПОЛЕ КРИЧИТ: «ИДИОТЫ!»

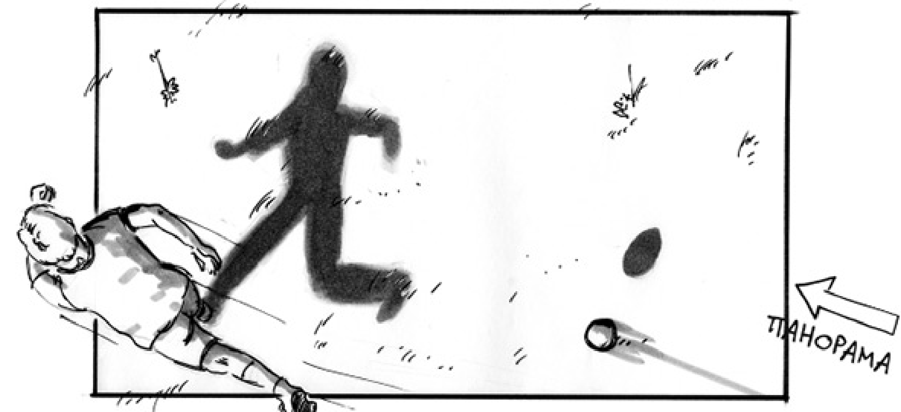


БЬЮЩИЙ НАПРАВЛЯЕТСЯ К ДОМАШНЕЙ БАЗЕ

Рис. 14.7 (продолжение)



ШОРТ-СТОП ПОДНИМАЕТ МЯЧ И БРОСАЕТ ЕГО НА ДОМАШНЮЮ БАЗУ; БЬЮЩИЙ ПРОБЕГАЕТ НА ПЕРЕДНЕМ ПЛАНЕ НАИЗГОТОВКУ



ПЛАН СВЕРХУ В ЗАМЕДЛЕННОЙ СЪЕМКЕ. КАМЕРА ПАНОРАМИРУЕТ ЗА ТЕНЬЮ БЬЮЩЕГО. МЯЧ МЕДЛЕННО ПОЯВЛЯЕТСЯ В КАДРЕ. ЭТО ГОНКА ТЕНЕЙ



ПРОДОЛЖЕНИЕ РАПИДА, КАМЕРА НАЕЗЖАЕТ НА ЛИНИЮ У ДОМАШНЕЙ БАЗЫ, А ПРИНИМАЮЩИЙ СТАНОВИТСЯ НАИЗГОТОВКУ

Рис. 14.7 (продолжение)

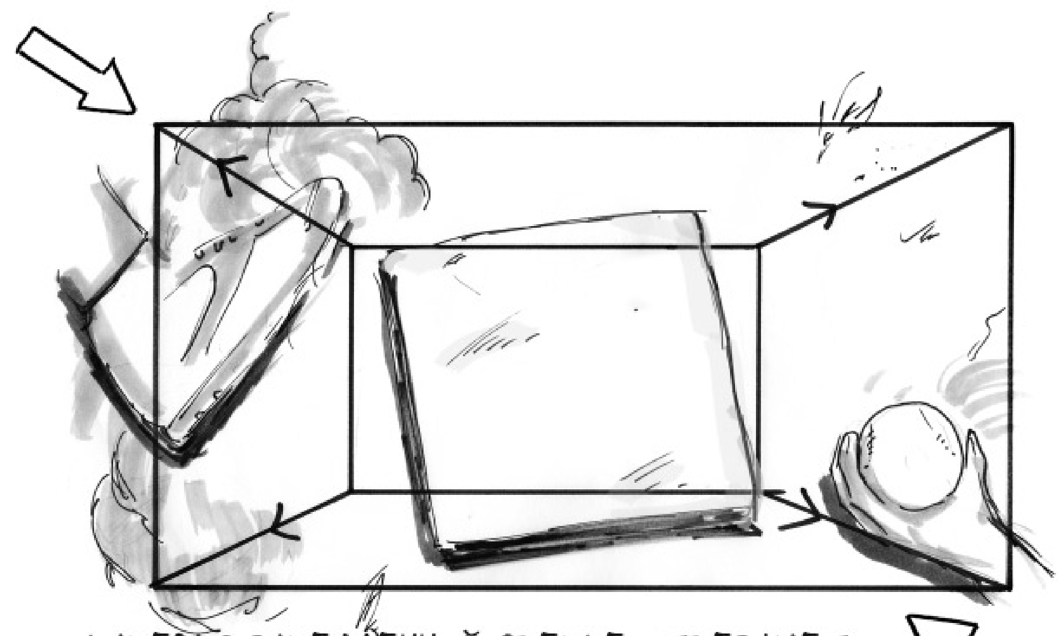


Рис. 14.7 (окончание)

Итоги

Эта короткая раскадровка демонстрирует, что ракурсы зависят от повествования, изобразительных и постановочных приемов. В данном случае рапид и использование теней диктуются ракурсами и «визуальной мизансценой»: мяч летел высоко над землей, а тени находились на земле, будто актеры. Для того чтобы камера следила за действием, происходящим высоко и низко, приходится подбирать сложные ракурсы. Разумеется, разные варианты смены ракурсов задают ритм движения.

Стоит добавить, что эта раскадровка — первый набросок, она основана на миниатюрах, использовавшихся для разработки основной идеи. На то, чтобы нарисовать карандашом первые двадцать скетчей, ушло чуть больше часа. Больше половины панелей впоследствии не претерпели существенных изменений, остальные были перерисованы. На практике же, чтобы как

следует проработать идеи, может потребоваться от двух до двадцати драфтов. Например, изначальная идея заключалась в том, что питчер просто достигнет базы и заработает очки. Солнце, облака и замедленные съемки появились благодаря первым скетчам. Когда я приступил к растушевке, то решил добавить более сложный гэг с трубой, который, скорее всего, будет изъят из следующего драфта.

Глава 15

Открытые и закрытые композиции

Понятия «открытая» и «закрытая» по отношению к композиции кадра описывают стратегии и приемы, которые позволяют включить или исключить зрителя из экранного пространства. Открытые и закрытые композиции связаны с драматургическим кругом действия и расположением камеры внутри или вне его. Они обозначают, насколько крупным планом отображается содержимое кадра. Открытые композиции лучше подходят для включения зрителя в действие, а более широкие закрытые — когда нужно, чтобы он находился вне действия. Открытые композиции, как правило, применяют в документальном кино, где режиссер не может контролировать отдельные элементы кадра. При их использовании персонажи могут быть обрезаны рамкой кадра или частично скрыты элементами переднего плана. В закрытых композициях персонажи размещаются со всей тщательностью, чтобы обеспечивать максимальную ясность и визуальный баланс. Такая композиция встречается в случаях, когда камера располагается вне круга действия. Открытая форма создает ощущение реалистичности, а закрытая — постановочности.

Однако в этом разграничении есть исключения. На самом деле, любая композиция в определенной степени организована оператором — неважно, замечает это зритель или нет. Телевизионная реклама позаимствовала свой вид у документального кино. В рекламе композиция настолько тщательно организована, что все выглядит естественно. С одной стороны, аккуратная ненавязчивость достигается благодаря сформировавшимся у зрителей представлениям о документальном стиле и объективном репортаже. С другой, многие документалисты создают глубоко стилизованные композиции, неделями и даже месяцами ожидая благоприятных погодных условий, чтобы снять эффектные кадры. В культуре,

перенасыщенной образами, все сложнее различать аутентичные и сфабрикованные открытые и закрытые композиции, поскольку специалисты, работающие с изображениями, прекрасно знают особенности восприятия и часто прибегают к различным уловкам, чтобы обмануть зрителя.

Лучшего всего считать открытые и закрытые композиции общими описаниями и помнить, что прием приобретает смысл благодаря контексту. Для режиссера, который работает с сюжетом, самый интересный аспект открытых и закрытых композиций в том, как эти приемы вовлекают зрителя и позволяет ему сблизиться с персонажами на экране. От того, как он их используют, зависит ответ на вопрос об эстетической дистанции, который мы и рассмотрим далее.

Эстетическая дистанция

Степень, в которой произведение искусства воздействует на зрителя, называют «эстетической дистанцией». Любое взаимодействие в каком-то смысле манипулятивно, но одни произведения дают зрителю больше возможностей для рефлексии и участия, а другие меньше. Понятие эстетической дистанции в кинематографе имеет двойной смысл, поскольку режиссер, в отличие от романиста или поэта, по-настоящему создает иллюзию физической глубины и дистанции в кадре и на экране. Крупность плана, от сверхкрупного до дальнего, физически приближает зрителя к персонажам, что имеет психологические и моральные последствия.

Уровни близости

На нескольких примерах мы рассмотрим, как расположение персонажей, выбор ракурса и объектива влияют на степень вовлеченности зрителя в пространство сцены и на то, как он будет сопереживать героям.

По сюжету мужчина и женщина просыпаются в постели. Они провели вместе ночь, встретившись накануне вечером.

Мужчина знает, что женщина жалеет о том, что пригласила его в свою квартиру, и теперь, когда в комнату пробивается утренний свет, они оба боятся не оправдать ожиданий друг друга. Режиссер хочет включить зрителя в драматургический круг действия, чтобы тот почувствовал близость отношений. Поскольку сцена написана с точки зрения мужчины, режиссер решает сохранить ее на протяжении нескольких кадров.

Открытая композиция

Первый вариант

Режиссер начинает сцену с общего плана спальни. Он делает три тестовых кадра: 1, 2 и 3 — и размещает их рядом (рис. 15.1). Он выбирает ракурс со стороны мужчины, так как сцена написана от его лица. Камера снимает с нижнего ракурса, чтобы разглядеть мужчину было легче, чем женщину. Соответственно, идентифицировать себя зритель будет именно с ним. Режиссер перебирает варианты и понимает, что в кадрах 2 и 3 персонаж снят со слишком близкого расстояния. Поскольку позднее он собирается взять крупный план, он решает, что от начального кадра крупность плана должна существенно измениться. Следовательно, он делает кадр 1 начальным.

1



2



3



Рис. 15.1
Открытая композиция. Первый вариант

Второй вариант

Режиссер приближает камеру, чтобы сделать кадр с женщиной, и снимает три плана через плечо, чтобы было из чего выбирать

(рис. 15.2). На каждом из них отчетливо видно, что мужчина смотрит на женщину. Обратите внимание: в кадрах 2 и 3 использована глубина резкости, чтобы выборочно выделить одного из персонажей. Считается, что актер в фокусе ведущий, но и актер в расфокусе может быть ключевым. Режиссер выбирает кадр 1, потому что хочет медленно погрузить зрителя в сцену и понимает, что на этом этапе действия кадры 2 и 3 слишком крупные.

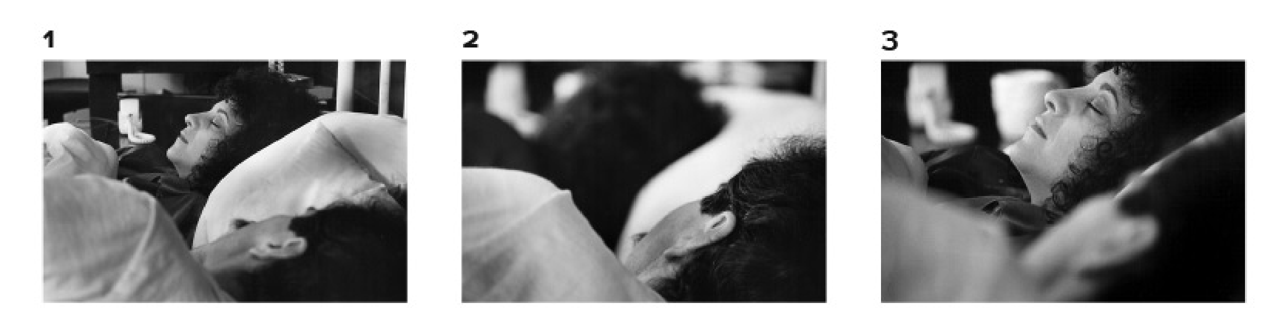


Рис. 15.2. Открытая композиция. Второй вариант

Третий вариант

Режиссер сопоставляет два новых кадра. На этот раз они сняты с обратного ракурса, который решено использовать после предыдущего кадра. Сохранив эмоциональную дистанцию в предыдущем кадре, режиссер хочет придвинуться ближе. Он выбирает кадр 2, его цель — еще больше вовлечь зрителя и создать визуальный контраст за счет изменения масштаба (рис. 15.3).



Рис. 15.3. Открытая композиция. Третий вариант

Четвертый вариант

Режиссер пересматривает последовательность и обдумывает предыдущее решение. Ему нравится приближение и последующий переход к обратному ракурсу, но он чувствует, что крупный план мужчины, снятый с обратного ракурса, — это слишком «в лоб». А еще он думает, что женщины в кадре должно быть больше. Режиссер считает, что в кадре 2 излишне акцентируется внимание на позиции мужчины — он чересчур эгоцентричен. Режиссер пробует две новые композиции (рис. 15.4), кадры 3 и 4.

3



4



Рис. 15.4
Открытая композиция. Четвертый вариант

Эти два кадра предельно открыты. В обоих женщина поменяла позу — отвернулась от мужчины. Кадры почти идентичны, за исключением того, что кадр 4 позволяет нам увидеть лицо женщины, даже несмотря на то что оно находится в расфокусе. Самое важное: мы видим, что у нее открыты глаза и она не спит. Каждый из кадров влияет на драматургический акцент сцены. Кадр 3 отображает неспособность мужчины понять женщину. Она закрывает его от нас, но и ее саму мы не видим. В каком-то смысле мы находимся в положении мужчины. Кадр 4 выражает слишком много. Мы видим, что женщина бодрствует, но не смотрит на мужчину. Ощущение отчуждения пронзительно. Режиссер выбирает этот кадр.

Открытая композиция задает контекст, в котором мы разделяем психологическую точку зрения мужчины. В этом нам

помогают позы актеров и элементы сюжета. Если бы цель режиссера заключалась в том, чтобы показать сцену нейтрально, он использовал бы закрытую композицию. Это отстранение не абсолютно, но, как и в случае с открытыми композициями, может варьироваться. Редко встречаются фильмы, где используют одни только открытые или закрытые композиции.

Режиссер принимает решение переработать сцену в спальне, используя закрытую композицию. Зритель получает возможность наблюдать за развитием действия, в меньшей степени физически и эмоционально вовлекаясь в происходящее на экране.

Закрытая композиция

Первый вариант

Режиссер пробует три разных ракурса для начального кадра: 1, 2 и 3 (рис. 15.5). Кадр 1 симметричен, в нем нет динамического напряжения, которое обусловило бы следующий кадр. Зритель нейтрально воспринимает такие сцены и действие в них, не втягиваясь в монтажную последовательность. Однако действие происходит так далеко, что если режиссер захочет показать детали, нужно будет делать более крупные планы. Режиссер может как держать этот кадр на протяжении всей сцены и делать крупные планы героев в момент, когда они встают с кровати, так и менять ракурсы с помощью монтажа. В кадре 2 пара выглядит более удачно, он ограничивает близость, переживаемую зрителем. Пару снимают с ракурса, недоступного для человека, — выше человеческого роста. Мы не только находимся вне круга драматургического действия, мы высоко над ним. Наконец, кадр 3 — самый незакрытый, но он все равно сохраняет нейтральную, отдаленную позицию. Обратите внимание, что съемка из угла комнаты делает кадр менее закрытым. Режиссеру нравится кадр 1, и он решает, что актеры

сядут в кровати, чтобы разыграть сцену. Прежде чем попросить их об этом, он пробует еще один набор кадров.

1



2



3



Рис. 15.5
Закрытая композиция. Первый вариант

Второй вариант

В трех кадрах последнего варианта закрытой композиции (рис. 15.6) представлена последовательность, а не отдельные варианты мастер-плана. Режиссер не собирается использовать крупные или средние планы пары, поэтому он может сохранить эмоциональную дистанцию, монтируя кадры с разных сторон кровати, пока мы будем слышать мысли мужчины или женщины. Это глубоко стилизованный подход — мы избегаем психологической идентификации с персонажем, неотъемлемой для голливудского стиля. Ни один из подходов не гарантирует, что удастся полноценно отобразить персонажа, но открытая композиция и другие похожие стратегии выделены радикальными режиссерами как менее манипулятивные. В итоге на зрителя оказывается воздействие вне зависимости от того, какой прием используется. Не зависит от приемов и целостность фильма, которую определяют намерения и проницательность режиссера.

1  2  3 

Рис. 15.6
Закрытая композиция. Второй вариант

Средства обрамления

Как показывают предыдущие примеры, в открытых композициях предметы на переднем плане обрамляют персонажа, помещают его в новый контекст или включают зрителя в пространство сцены. С композиционной точки зрения средства обрамления используются еще и для лучшего погружения в кадр. Несколько обрамляющих средств представлены ниже.

На рис. 15.7 дверные проемы стали рамками внутри рамки, отстранив нас от действия. Зритель находится в положении человека, подслушивающего разговор.

1  2 

Рис. 15.7

Изолированы могут быть различные уровни действия, как на следующем кадре (рис. 15.8). Здесь средством обрамления служит архитектура.



Рис. 15.8

На рис. 15.9 телеобъектив группирует множество элементов переднего плана (которые на самом деле могут находиться очень далеко) перед камерой, при этом он сжимает действие в глубине кадра. Подобное использование обрамляющих средств скрывает информацию, основной персонаж показан лишь фрагментарно. Это противоположность кадра, снятого через окно или дверной проем, — наше внимание акцентируется на персонаже на переднем плане.



Рис. 15.9

Зеркала всегда завораживали режиссеров — с их помощью можно создать «восьмерку» в одном кадре. Пример — рис. 15.10.



Рис. 15.10

Теперь давайте поговорим о субъективном ракурсе. Это основная тема следующей главы, которая тесно связана с только что рассмотренными средствами обрамления.

Глава 16

Субъективная съемка

В предыдущей главе, посвященной открытым и закрытым композициям, мы рассмотрели, как визуальные и монтажные приемы формируют *степень вовлечения* зрителя в происходящее с персонажами на экране. Ракурс же определяет, с *кем* себя идентифицирует персонаж. Эти два понятия тесно связаны, и их часто упоминают вместе.

Каждый кадр в кино — это субъективный ракурс, мы ощущаем, кто смотрит на объект. В нарративном фильме[47] он иногда меняется быстро — зачастую с каждым новым кадром. Бóльшую часть времени ракурс объективен, невидим для зрителей, хотя изменение расположения камеры в значительной мере определяет то, с чьей позиции они смотрят сцену. Кроме знакомых субъективных техник повествования, которые, например, использовал Альфред Хичкок, остальные приемы, указывающие на то, кто рассказывает сюжет, — размещение камеры, монтаж и композиция, — часто упускают из виду. Вероятно, это объясняет, почему субъективным ракурсом во многих фильмах обращаются столь небрежно, хотя он и есть, вероятно, самый важный аспект режиссерской работы. Часто лицо, от которого ведется повествование — случайный результат технических или изобразительных проблем либо, что еще хуже, безостановочных манипуляций.

Для того чтобы понять, как режиссер может использовать камеру, выбирая ракурс, проанализируем, от чьего лица может идти повествование. Терминологию мы позаимствуем из литературы.

Съемка от первого лица

Образцом повествования от первого лица служат субъективные планы Хичкока, с помощью которых мы видим мир глазами

главного героя. Продолжительное использование съемки от первого лица в повествовательном кино всегда было неудобным, во многом потому, что она показывала только то, что видит персонаж, а его реакцию — мимику либо жесты — мы не видели.

Съемка от третьего лица

Съемка от третьего лица представляет события так, как если бы их увидел идеальный зритель. Этот повествовательный стиль характерен для голливудских фильмов, но его редко используют отдельно от других стилей. Чаще всего его совмещают со «всевидящим оком» или съемкой от первого лица.

«Всевидящее око»

Для того чтобы зритель мог увидеть события «всевидящим оком», он должен знать, о чем думают персонажи; для этого, в свою очередь, нужна подсказка — закадровый голос или изображения. Однако чрезмерная разговорчивость многим режиссерам кажется некинематографичной, и этот прием используют редко. Вообще речь в кино пока применяли только поверхностно — ни один мейнстримный режиссер игрового кино, где используется речевое общение, не разработал стиль, который изобретательно совмещал бы слова и изображения. Пространство открыто для экспериментов.

Уровни идентификации

Читая роман или рассказ, мы не задаемся вопросом, от чьего лица ведется повествование, — это ясно из текста. В кино субъект не настолько четко определен. Иногда кадр передает точку зрения, расположенную где-то между третьим и первым лицом.

В монтаже самое действенное средство, помогающее понять, кто смотрит — это глаза актера на крупном плане. Рис. 16.1 — типичные планы для «восьмерки»: монтаж по взгляду. Под

первым кадром — три возможных обратных крупных плана «восьмерки».

1



2



3



4



Рис. 16.1

В кадре 1 мужчина смотрит на женщину, сидящую рядом с ним в автомобиле. В кадре 2 мы переключаемся на его точку зрения и видим крупный план женщины, смотрящей на него. Поскольку это субъективный план, она смотрит прямо в камеру. Если этот план используется так, он точно снят с позиции мужчины. Сравните его с кадром 3, сделанным с отклонением на 45 градусов от линии взгляда женщины. Это, очевидно, ограниченный вид от третьего лица. Кадр не позволяет зрителю идентифицировать себя с мужчиной или женщиной. Но что если мы переместим камеру на пару градусов от линии взгляда женщины, как показано в кадре 4? В таком случае мы окажемся в более близком контакте с мужчиной (при условии что в соответствии с сюжетом крупный план — это то, что видит мужчина). Это своего рода модифицированный субъективный план.

Важно знать, что *для каждого кадра есть уровни субъективности* или, если выразиться точнее, *уровни идентификации*. Планы через плечо и планы с двумя

персонажами в зависимости от линии взгляда актеров и самой истории лучше смотрятся с точки зрения одного из персонажей сцены. *Чем ближе линия взгляда персонажа на крупном плане к камере, тем выше уровень зрительской идентификации*.

Зрительская идентификация

Есть два способа сформировать зрительскую идентификацию: визуальные приемы или сюжетостроение. Визуальный контроль при помощи композиции и мизансцены заставляет зрителя идентифицировать себя с актером. Модифицированный субъективный кадр, рассмотренный выше, — пример визуального контроля с помощью положения актера в кадре.

Закадровый голос и другие монтажные приемы управляют нашей идентификацией с героем. Например, в детективе сюжет развивается на основе расследования частного сыщика. Сцена начинается, когда сыщик прибывает на локацию и заканчивается, когда он покидает место действия. Даже если подобная сцена снята с точки зрения третьего лица в закрытой композиции, нарративный контекст предполагает, что повествование ведется от лица частного сыщика.

Формирование субъективного ракурса

У процессов визуального и нарративного управления субъективным ракурсом нет закрепленных правил. Они зависят друг от друга. Один из важнейших навыков, который у режиссера вырабатывается с годами, — уверенность, во многом интуитивная, в том, какой ракурс будет уместен в кадре и сцене.

В следующих примерах мы разберем работу режиссера. Давайте вернемся к сцене с мужчиной и женщиной из предыдущей главы. Первая серия раскадровок иллюстрирует субъективный ракурс. Для организации кадров используется монтаж по взгляду (рис. 16.2). Базовые принципы, приведенные здесь, также применимы к драматургическим ситуациям, которые не являются полностью субъективными.



Рис. 16.2
Субъективный ракурс, первый вариант. Кадры 1, 1a, 2

Субъективный ракурс, первый вариант

Режиссер начинает кадр 1 выходом из затемнения — мужчина как будто открывает глаза и просыпается. Кадр 1а — крупный план женщины с точки зрения мужчины. Кадр 2 — обратный крупный план мужчины. Его лицо частично закрыто одеялом. Это вариант монтажа по взгляду. В этом случае сначала появляется субъективный план, а затем взгляд того, кому этот план принадлежит.

Режиссер решает переделать сцену и начать ее с другого кадра — с женщины в кадре 3 (рис. 16.3). На этот раз мы видим только ее затылок и пальцы в волосах. Она поворачивается к камере в кадре 3, завершая движение в кадре 3а. Кадр 4 — монтаж по взгляду, но в этом крупном плане через плечо мы не видим глаз мужчины. Сравните этот кадр с кадром 2 в предыдущей последовательности. Оба обозначают крупный план женщины как субъективный план.

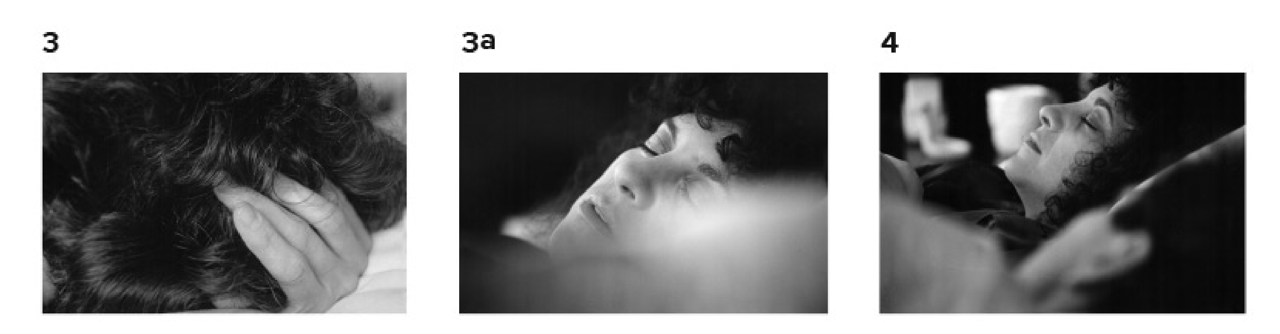


Рис. 16.3
Субъективный ракурс, первый вариант. Кадры 3, 3а, 4

Субъективный ракурс, второй вариант

Режиссер открывает сцену традиционным монтажным приемом, начинающимся с макроплана глаза (рис. 16.4). За ним следует обязательный возврат к субъективному плану и план с двумя персонажами, снятый через плечо. Теперь вернитесь к предыдущему варианту. Представьте, что эти варианты вам предлагает монтажер в монтажной версии, основанной на нескольких приведенных кадрах. Если сцена снята на неподвижную камеру, порядок кадров легко поменять. Если же кадры сняты с использованием зума или движения камеры, то вариантов будет меньше — при условии что вы придерживаетесь традиционного голливудского стиля.



Рис. 16.4
Субъективный ракурс, второй вариант

Субъективный ракурс, третий вариант

В этом случае режиссер решил разработать звуковую характеристику героя (рис. 16.5). Зритель видит и слышит все происходящее от лица мужчины. Первый кадр начинается в темноте. Слышны звуки дыхания, картинка медленно выходит из затемнения к кадрам 2–4. Виден детальный план одеяла, колышущегося в такт дыханию женщины. Это звуковой эквивалент монтажа по взгляду, начинающегося с кадра глаз. В кадре 5 появляется крупный план уха мужчины. Мы переходим к кадру 6, это крупный план женщины. Мы слышим ее дыхание. Кадр 8 — субъективный кадр плеча женщины от лица мужчины, она отворачивается от партнера. В кадре 9 мы

возвращаемся к макроплану глаза мужчины, смотрящего на женщину. В кадре 10 режиссер внезапно *переключается на женщину*. Этот ракурс сохраняется несколько секунд, пока женщина не выходит из кадра — она садится.



Рис. 16.5
Субъективный ракурс, третий вариант

В кадре 11 женщина сидит на краю постели, затем поворачивается к мужчине в кадре 12. Режиссер переходит

по взгляду к кадру через плечо. Поскольку кадр 13 находится близко к плечу женщины и расположен четко по линии ее взгляда, то мы смотрим ее глазами и идентифицируем себя с ней. На этом режиссер решает закончить; последнее, что он хочет сделать, это уменьшить количество кадров, заменив кадры 12 и 13 одним планом двух персонажей, снятым с обратного ракурса (кадр 14). Взгляд женщины и объект, на который она смотрит, совмещены в одном кадре.

Обратите внимание: несмотря на то что мы смотрим на действие глазами «третьего человека», мизансцена позволяет нам идентифицировать себя с женщиной. Визуально субъективная точка зрения принадлежит женщине, смотрящей на мужчину. Однако это лишь способ спровоцировать наш интерес — мы хотим узнать, что она думает о том, что видит. Второй предмет зрительского внимания — мысли женщины, поскольку ее реакция не выражена в диалоге или других вариантах поведения. Давая зрителю возможность погрузиться в чувства героини, эта мизансцена раскрывает возможности субъективного плана.

Как выбрать субъектиный ракурс в зависимости от сюжета

В следующей раскадровке женщина ищет мужчину на пляже и обнаруживает его сидящим в одиночестве на берегу. Наша задача — найти способ, чтобы зритель начал идентифицировать себя с одним из персонажей в сцене.

Первый вариант

В последовательности на рис. 16.6 представлена классическая расстановка. В кадре 1 женщина смотрит на что-то за кадром. В кадре 2 мы видим объект ее внимания. В кадре 3 с помощью плана с двумя героями между ними установлены пространственные взаимоотношения. В этой последовательности мы идентифицируем себя с женщиной по двум причинам. Во-первых, она персонаж, вводящий нас,

зрителей, в сцену. Во-вторых, направление плана с двумя героями на кадре 3 соответствует линии ее взгляда, но не целиком, потому что мы, как нейтральные наблюдатели, находимся вне круга драматургического действия.



Рис. 16.6. Первый вариант

Сравните эту последовательность со следующей (кадры 4–6), которая заканчивается новым кадром. В этом случае сохраняется линия взгляда женщины, но героиня запечатлена с обратного ракурса. Две визуальные стратегии по-разному заставляют нас идентифицировать себя с персонажем. Обратите внимание: несмотря на то что в кадре 6 мы находимся ближе к мужчине, мы не начинаем меньше идентифицировать себя с женщиной — эпизод, начинающейся с изображения героини, формирует наше восприятие.

Второй вариант

В последовательности на рис. 16.7 мы можем увидеть, что произойдет, если начать сцену от лица мужчины. Вопрос в том, начнем ли мы идентифицировать себя с ним. Думаю, мы одинаково отождествляем себя с обоими персонажами. Чтобы проверить это, взгляните на последовательность так, как

если бы вы смотрели фильм на экране. Сначала представьте длительность каждого из кадров — кадры с мужчиной должны быть дольше, чем кадры с женщиной. Теперь заново просмотрите последовательность, но сделайте длиннее кадры с женщиной (2–3). Зритель начинает идентифицировать себя с тем персонажем, которому отведено больше экранного времени. Кроме того, женщина явно смотрит на мужчину, а вот внимание мужчины сосредоточено на чем-то, чего мы не видим.



Рис. 16.7. Второй вариант

Важно, что ракурс, где мужчина снят с правой стороны, не соответствует линии взгляда женщины. Этот кадр демонстрирует, как линия взгляда определяет, с чьей точки зрения мы наблюдаем за сценой. Любая композиция кадра, указывающая на то, что персонаж размышляет, создает условия для сопоставления зрителя с героем. В эту категорию попадает сверхкрупный план глаз. Вот почему план из-за бедра женщины (кадр 3) не усиливает воздействие от монтажа по взгляду (кадр 2). Если заменить его на план через плечо, показывающий

голову женщины, мы будем больше идентифицировать себя с ней.

Третий вариант

В последнем варианте на рис. 16.8 мы совместим стратегии, представленные в первом и втором вариантах, и рассмотрим, насколько тонко можно манипулировать идентификацией. Начинаем с мужчины (кадр 1) и переходим к женщине, смотрящей на него. Если остановиться здесь, то мы будем идентифицировать себя с героиней. Монтаж по взгляду женщины приковывает нас к ней, как и последний кадр, снятый по линии ее взгляда. Но давайте пересмотрим кадры: как видно, у мужчины самый сильный, с визуальной точки зрения, крупный план, и этот персонаж присутствует в трех кадрах, в то время как женщина появляется только в двух.



Рис. 16.8. Третий вариант

Очевидно, варианты кадров и то, как они смонтированы, играют гораздо более весомую роль для идентификации с героем, чем количество отданных ему кадров. Наконец, важно,

чтобы персонаж, с которым мы себя идентифицируем, был постоянно на виду. В последней последовательности два кадра с женщиной с одного и того же ракурса заставляют зрителя сильнее идентифицировать себя с ней, чем три кадра мужчины, снятых с разных ракурсов.

Часть IV

ДВИЖУЩАЯСЯ КАМЕРА



Глава 17

Панорама

Движущаяся камера — уникальный инструмент кинематографа. Она перемещается при помощи специальной аппаратуры: штативов, тележек, стрел и кранов. За последние тридцать лет кинематографисты научились совершать потрясающие акробатические трюки с камерой. В 1980-е годы появилось компьютеризованное управление, спровоцировавшее бум технологий для создания визуальных эффектов. С его помощью каждое сложное движение камеры можно запрограммировать и воспроизвести — для чего существует вспомогательное оборудование («умные» тележки). Новые движения будут в точности повторять предыдущие, что важно при создании визуальных эффектов, когда требуются множественные проезды камеры. В современные тележки дистанционное управление встроено по умолчанию, потому операторам больше не нужно находиться на них, чтобы перемещать камеру. Тележкой и камерой управляют с помощью джойстика или традиционного кольца-маховика. Команда выводит изображение с камеры на монитор, и таким образом может проводить сложнейшую съемку. Например, один из старейших производителей, Chapman/Leonard Studio Equipment, выпустил Hydrascope, водонепроницаемый телескопический кран на дистанционном управлении, который погружается в воду на десятиметровую глубину. Другие производители создают автомобили со встроенными камерами, крепления для установки камер на автомобили и дроны, а также разные варианты стедикама (оригинального стабилизатора в виде жилета, который оператор носит на себе). Чтобы использовать такое оборудование в общественном пространстве, нужно получить особое разрешение.

Визуальная эстетика фильмов значительно изменилась после появления виртуальных камер в компьютерных

анимационных программах и видеоиграх, где у пользователя есть абсолютная свобода двигаться куда угодно на какой угодно скорости. Движения камеры часто бесцельны — это началось еще пару десятков лет назад в эпоху стедикама. Сегодня эстетический выбор продиктован спросом на монтаж и движение, потому что они держат внимание. Этот тренд разросся до такой степени, что современный зритель, судя по всему, не воспринимает медленные фильмы. И хотя последний факт не доказан, кинематографисты стремятся сделать настоящую камеру столь же подвижной, как ее виртуальный аналог на компьютере.

Последние разработки в области мобильной съемки сделали доступными всеохватные движения камеры даже для сравнительно малобюджетных фильмов. Разумеется, я имею в виду дроны — беспилотные летательные аппараты. На них устанавливают от четырех до восьми моторов, и такие устройства способны переносить тяжелые камеры и подвесы-стабилизаторы. В них встроены камеры с разрешением 2K и 4K и стабилизаторы, которые можно программировать.

Современные дроны еще пока слишком шумные, чтобы снимать диалоги в непосредственной близости от актеров. Но благодаря им стремительно развиваются технологии воздушной съемки и имитируется съемка с крана. Разработка бесшумных дронов — всего лишь вопрос времени. Технический прогресс позволяет режиссерам, снимающим малобюджетное кино, использовать портативные, с необычными характеристиками камеры типа Go Pro и их конкурентов. Со всеми этими смартфонами, видеокамерами, дронами и спортивными камерами мир как будто находится под микроскопом, как никогда прежде.

В следующих четырех главах мы разберем приемы работы с движущейся камерой. Снимать движущийся объект обычно сложнее и дольше, чем неподвижный, но визуальные и драматургические приемы, которые при этом можно применить, уникальны для кино. Перемещение камеры заменяет последовательность смонтированных кадров,

связывает воедино идеи, создает визуальное и ритмическое разнообразие, а также при съемке субъективного плана имитирует движение персонажа.

Панорамирование

Три классических типа движения камеры — это панорама, тревеллинг и съемка с крана. Панорамную съемку выполняют, не перемещая камеру, она стоит на штативе. В одном кадре обычно совмещаются несколько съемок с движения. Для съемки с крана или тележки, как правило, нужно сделать небольшую панораму, чтобы подержать персонажа в кадре. В однокадровой съемке тревеллинг совмещает камеру на кране с горизонтальным движением, панораму и зумирование.

Панорама — самый простой способ съемки, ее сравнительно несложно сделать при помощи скромного оборудования. Как и в любой мобильной съемке, панорамирование в одном кадре дает несколько ракурсов и служит альтернативой монтажу.

Вертикальная и горизонтальная панорамы

Панорама универсальна, и ее легко снять. В отличие от съемки с крана или тревеллинга, для нее не требуется подготовка или специальное оборудование. Проводя горизонтальную панораму, камера поворачивается вокруг своей вертикальной оси (максимум — триста шестьдесят градусов) и захватывает весь видимый горизонт. Камера может быть наклонена вверх или вниз. Панораму от других движений отличает то, что камера вращается вокруг своей оси, находится в одном месте и не перемещается. Следовательно, панорама не дает такого сильного сдвига в перспективе, как тревеллинг, съемка с крана или с рук. В этом она похожа на неподвижный кадр. В то же время панорама покрывает пространство быстрее, чем тревеллинг или съемка с крана (чтобы их сделать, камеру нужно сдвинуть с места — обычно силами оператора или ассистента оператора). Камера способна запечатлеть ворота на футбольном

поле и через секунду легко оказаться у противоположных, а для тревеллинга, даже быстрого, чтобы охватить то же расстояние, потребуется минимум десять секунд.

Вертикальная (pan) или горизонтальная (tilt) панорама используется, чтобы:

- охватывать большее пространство, чем входит в неподвижный кадр;
- следить за динамическим действием;
- визуально соединять две и более точки интереса;
- соединять или намекать на логическую связь между двумя и более персонажами.

Панорамный кадр

Самая распространенная панорама — медленное движение вдоль пейзажа — штамп любительской видеосъемки природных просторов и пейзажной фотографии. В кино панораму обычно используют в качестве заявочного плана. Типичное применение вертикальной панорамы — от подножия до крыши небоскреба, чтобы передать ощущение высоты; горизонтальной — для обозначения масштаба локации, пустыни или океана, простирающихся далеко за пределы кадра.

В вестерне Говарда Хоукса «Красная река» использовалась 180-градусная панорама такого рода. Ее снимали ранним утром, чтобы запечатлеть первый день масштабного перевоза скота, центрального события фильма. Хоукс решил показать сложность этого предприятия и огромный размер стада. Он разместил камеру в центре огромной массы животных рядом с несколькими актерами (основными действующими лицами) на лошадях.

Медленная панорама запечатлевает ковбоев, пребывающих в нервном ожидании, и вид тысяч коров. Стадо простирается во всех направлениях, насколько хватает глаз. Камера делает полукруг, и через тридцать секунд останавливается на внушительной фигуре Джона Уэйна. Он — лидер этой группы мужчин, рискнувших своими ранчо ради успешного перевоза

скота, и чувствует ответственность за семьи этих людей и их будущее. Панорама позволяет нам осознать величественность момента, пока герой размышляет о том, что он будет делать. Кадр говорит нам: мужчины маленькие, но их дело огромно. В контексте вестерна подобное сочетание опасности и решимости еще и критерий мужской смелости.

Панорама, в которой герой «выпадает» из кадра

Операторы часто используют панораму, чтобы снять движущегося персонажа в кадре. Актеры не статичны, они ходят. В сравнительно близко снятых планах, например в средних, легко расположить одного или нескольких актеров так, что кадр будет выглядеть гармонично. Но на площадке актер следит только за своей работой, поэтому увлекшись, он может немного выйти из кадра. В этом случае оператор подправит композицию, чтобы не упустить персонажа. «Подхватывать» актеров или просить их «держаться» в кадре — зависит от режиссерского решения сцены. В любом случае подобные панорамы должны быть незаметными и ненавязчивыми.

Панорама для охвата действия

Когда поле зрения велико, а за действием нужно следить долго, панорама охватывает широкие пространства быстрее, чем любое другое движение камеры. Панорама уверенна и энергична, в то время как большинство кадров, снятых с крана или на тележке, — точные и продуманные.

Важно выбрать правильное положение камеры для панорамы, в которой будет происходить событие. Она помещается внутрь действия, если нужно сделать акцент на движении и пространстве. Если персонаж движется, камера будет панорамировать чаще, чем если бы она фиксировала действия на расстоянии.

Панорамирование и объективы

Фокусное расстояние объектива способно усилить или ослабить ощущение от панорамирования. Длиннофокусные объективы создают ощущение движения, а широкоугольные его устраняют.

Представьте, что вы стоите в поле с камерой на вытянутой вперед руке. Если вы повернетесь в противоположном направлении, при этом продолжая направлять камеру вперед, то снимете 180-градусную панораму. При использовании широкоугольного объектива движение на заднем плане будет незаметно — он вбирает задний план максимум на 90 градусов. Соответственно, камера покрывает дистанцию, в два раза превышающую ширину той, которую камера фиксирует, когда неподвижна (180 разделить на 90). Если то же самое движение сделать с телеобъективом, его поле зрения будет лишь десять градусов. Теперь при панорамировании движение чувствуется гораздо сильнее, потому что для охвата того же расстояния во время вращения нужно восемнадцать полей зрения (180 разделить на 10) против всего двух с широкоугольным объективом.

Режиссер Акира Куросава часто снимал панорамы с помощью телеобъектива в сценах, где действие происходило на переднем, среднем и заднем планах, — так он добивался различных уровней движения и глубины. Небольшую глубину резкости, заметную при съемке на телеобъектив, он использовал, чтобы изолировать персонажа, а также усилить ощущение движения при перемещении камеры. В фильмах о самураях Куросава часто обрамлял бегущие фигуры или скачущих лошадей ветвями деревьев, используя для этого телеобъектив. Объекты на заднем плане при этом превращались в пятна света и темные формы, а элементы на переднем плане, например деревья, попеременно перекрывали кадр, создавая стробоскопический эффект.

Для того чтобы использовать телеобъектив для подобных кадров, нужно очень искусно обращаться с камерой. Скоростное панорамирование — непростая задача, особенно в условиях

низкой освещенности. Но даже несмотря на это, в сложных сценах телеобъектив позволяет получить потрясающие эффекты. Снимая быстрый спуск на лодках в фильме «Избавление» Джона Бурмена, оператор Вилмош Жигмонд использовал 1000-миллиметровый объектив для слежения за непредсказуемым, сбивчивым движением главных героев по реке. 1000-миллиметровый объектив — один из самых длинных, он требует точного размещения персонажей и фокусировки. Жигмонда предупреждали, что у него будут трудности с этим объективом, но позднее он отмечал, что снять сцену было довольно легко.

Управление зрительским вниманием с помощью панорамы

Панорама легко переводит зрительский взгляд с одного предмета на другой. Проезжающая машина и листья, развеянные ветром по земле, служат точкой перехода к важной с сюжетной точки зрения области. Автомобиль или листья могут быть никак не связаны с действием, но панорама — настолько захватывающее движение, что обычно мы не задаемся вопросами и воспринимаем ее как выразительный художественный прием. Прием направленного внимания показан на рис. 17.1.

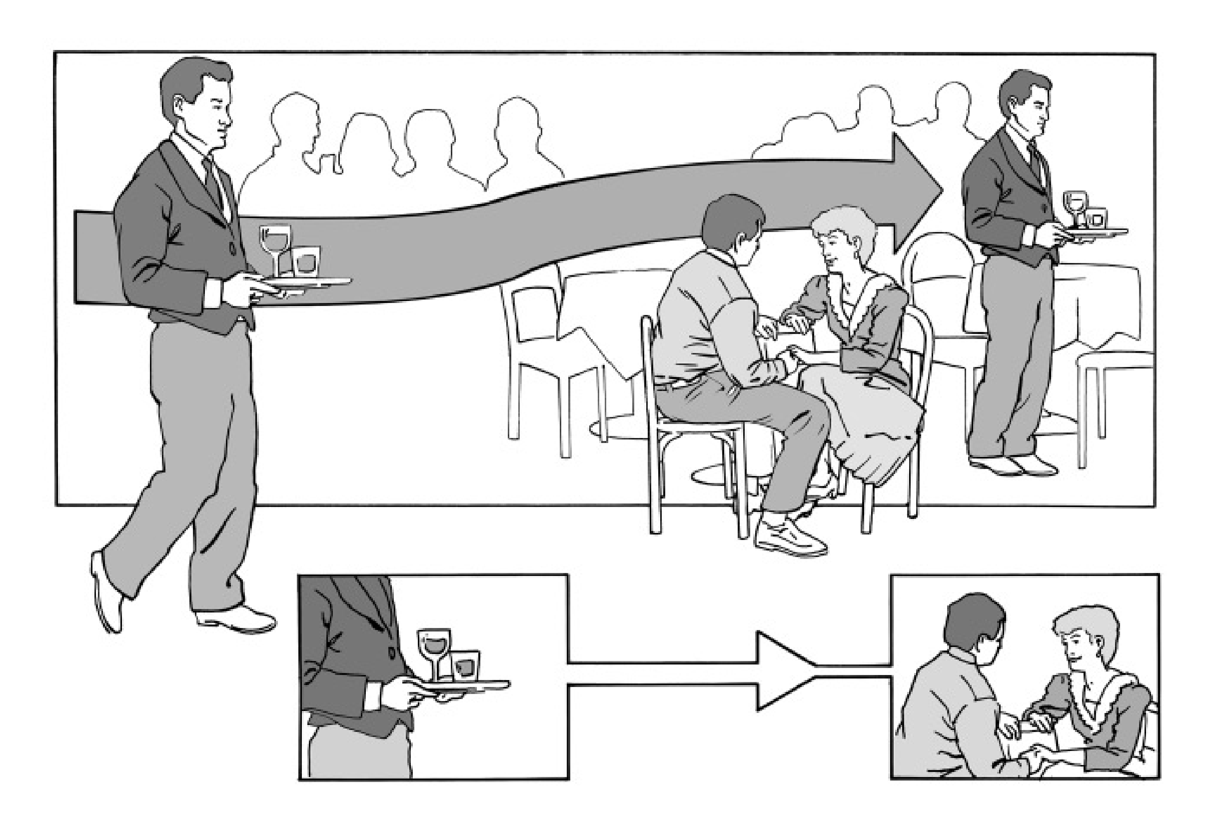


Рис. 17.1

Чуть более сложный вариант этого приема — кросс-панорама, или «переброска»: движущийся персонаж идет к другому движущемуся персонажу. Для его выполнения нужно, чтобы два персонажа пересеклись. Кросс-панорама создает ощущение слаженной хореографии: внимание перескакивает от персонажа к персонажу, словно в театре. Когда через кросс-панораму в кадр входит второй персонаж, публика подсознательно ждет и следующего, считая, что новый герой будет очень важным для этого момента истории. Смена персонажей через «переброску» — отличный прием, позволяющий управлять зрительским вниманием. Кросс-панорама используется и во время съемки субъективного плана, когда герой что-то ищет. Движение не ограничено одним направлением (как в примере с автомобилем и листьями), оно иногда меняется. Сначала камера двигается в одну сторону, а затем, без всякой паузы, в противоположную. Например, для танца в бальном зале кросс-панорама создает ощущение

непрекращающегося движения, бесконечно скользя от одной пары к другой. На рис. 17.2 показана базовая кросс-панорама.



Рис. 17.2

Перевод внимания зрителя при панорамировании

Обычно панорама горизонтально или вертикально переключает наше внимание в кадре. Кроме того, ее используют, чтобы сфокусировать зрителя на ближайших или удаленных предметах. На рис. 17.3 представлена панорама, которая начинается со съемки мальчика на заднем плане, он бежит по улице к камере. Камера панорамирует за ребенком, когда тот поворачивает за угол и движется слева направо, пока не оказывается позади женщины, сидящей в машине на переднем плане.

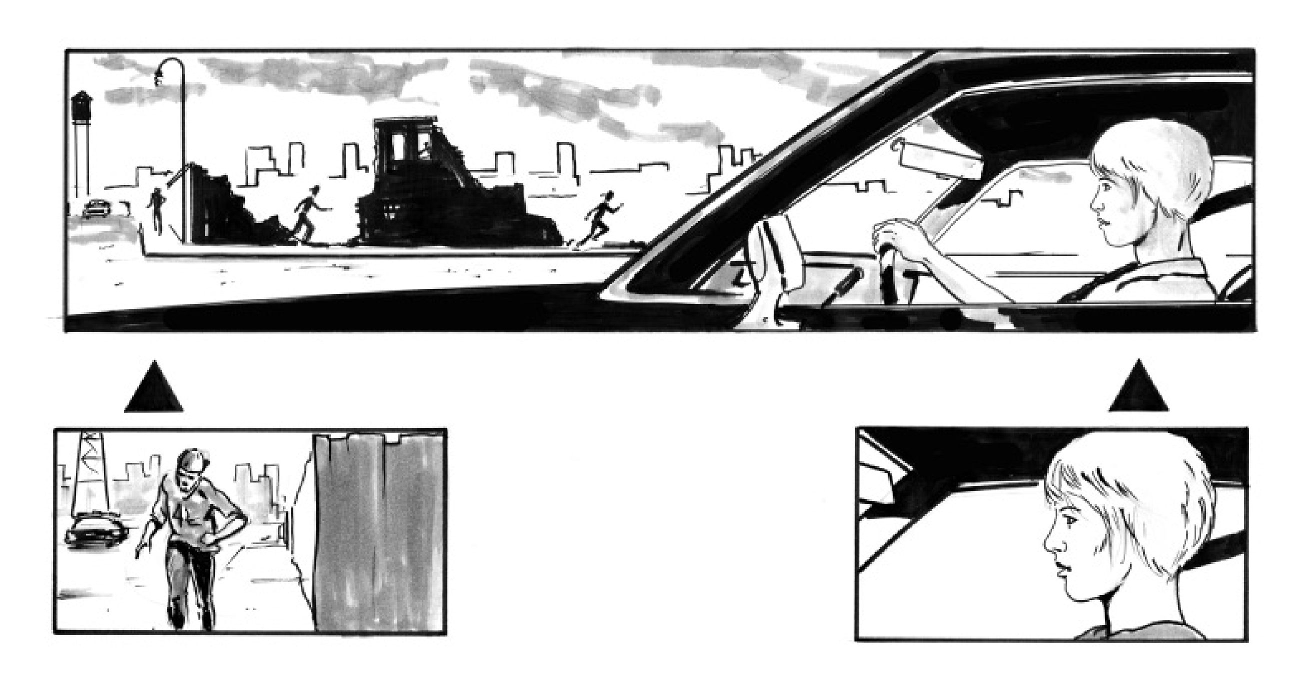


Рис. 17.3
Перевод внимания зрителя с заднего плана на передний

Панорама для выстраивания логической связи

Панораму применяют не только для того, чтобы зритель мог следить за действием. Она также служит инструментом, который соединяет предметы в кадре, автоматически выстраивая логические взаимоотношения. Когда панорама движется от одной точки к другой, она словно задает вопрос: «Какова связь между этими двумя предметами?» В зависимости от сюжета связь или обнаруживается сразу, или режиссер сравнивает два объекта, утаив ответ. В любом случае панорама сопоставляет предметы, формируя отчетливую взаимосвязь, которую мы должны разгадать.

Итоги

Панорама — чрезвычайно удобный инструмент, почему-то утративший популярность. Многие современные режиссеры предпочитают соединять пространство и элементы истории при помощи межкадрового монтажа. В результате использование пространства ограничено — и у фильма куцый вид.

В следующий раз, когда окажетесь там, где постоянно что-нибудь происходит, — в магазине, на парковке, в торговом центре, очереди в кинотеатр — представьте сцену, включающую многое из того, что вас окружает. Теперь подумайте о том, как вы будете соединять эти изображения при помощи непрерывной панорамы. Удивительно, как они наслаиваются и пересекаются, не так ли? Некоторые изображения вы соединили, опираясь исключительно на их визуальную совместимость, но между ними есть логические взаимосвязи, о которых вы раньше не задумывались.

Две панорамы одной истории

Мы возвращаемся к нарративному вопросу, рассмотренному в главе 8, — к сцене, где мальчик просыпается в своей спальне, его сестра собирается в школу, мать готовит завтрак, а отец уходит на работу. В варианте раскадровки в конце главы 8 использовались только статичные кадры. В новой версии режиссер принимает решение опробовать другой повествовательный стиль и задействовать продолжительные панорамы.

Первый вариант

Режиссер выбирает два повествовательных приема, которые будут перемежаться. Фильм открывается крупным планом холодильника с многочисленными заметками, записками и открытками, прикрепленными магнитами на его дверце. Камера панорамирует по ним, выхватывая обрывки текста и изображений. Эта панорама идет параллельно с другой панорамой, выделяющей некоторые предметы на полу в спальне мальчика (рис. 17.4).

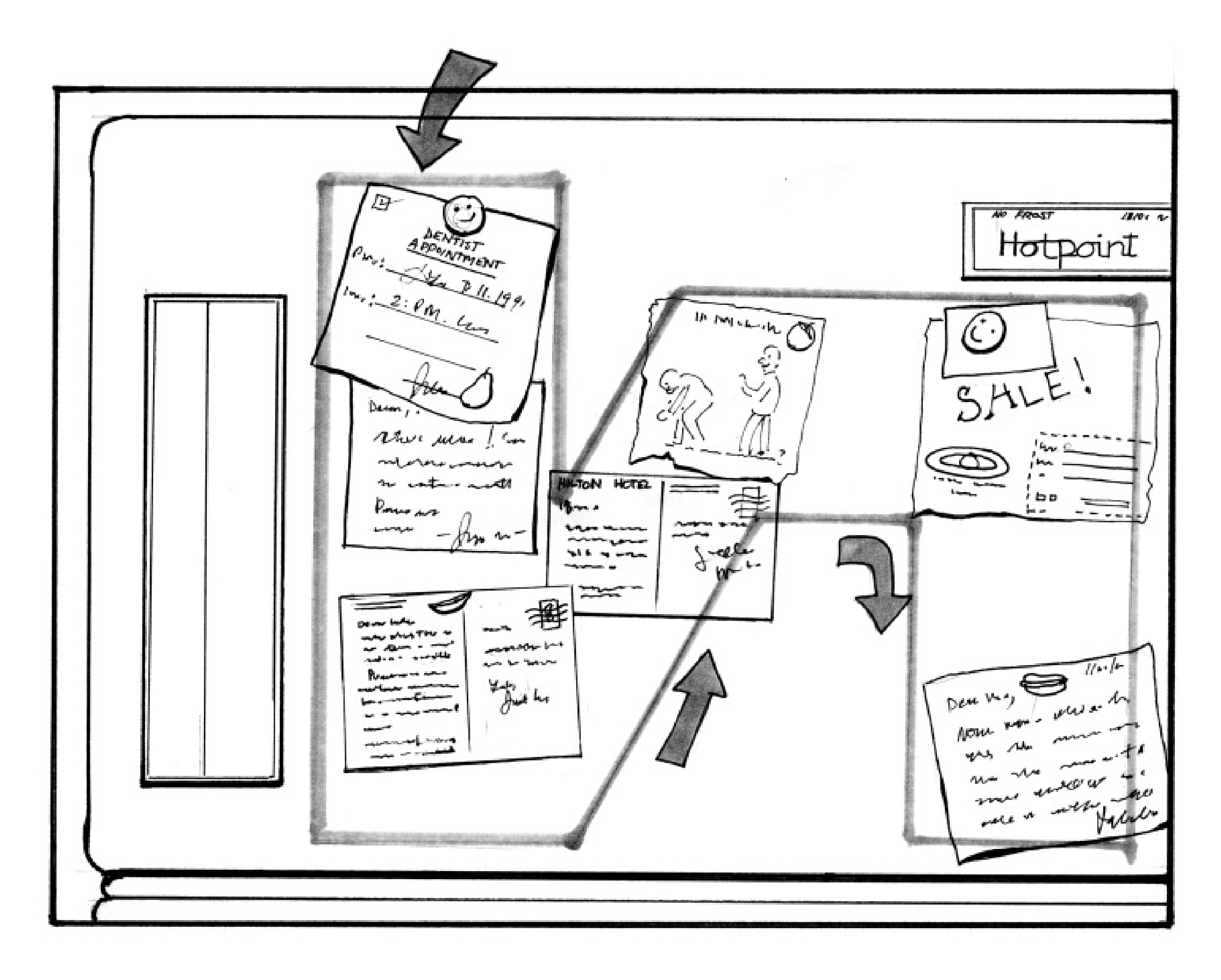
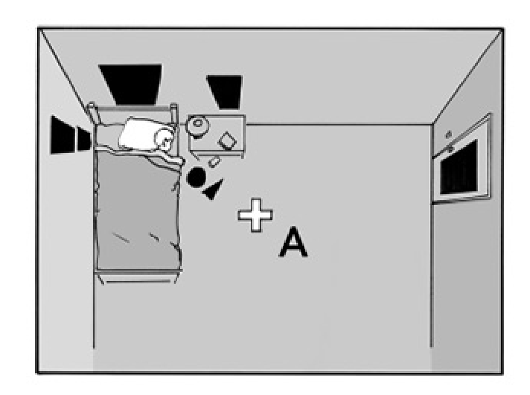
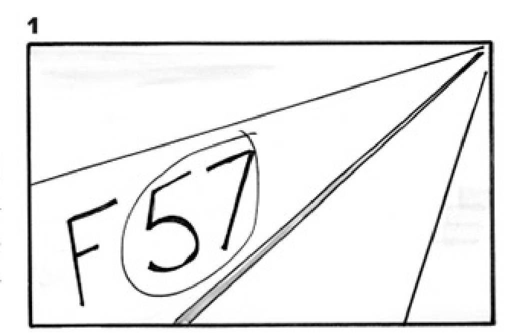


Рис. 17.4
Кадр начинается с крупного плана магнита на холодильнике. Смайлик словно говорит: «Хорошего дня!» Камера отъезжает, охватывая пространство, примерно равное размеру открытки. Она панорамирует по запискам и открыткам, прикрепленным к двери холодильника. В это время мы слышим звуки с кухни и разговор между миссис Дрейфус и ее дочерью-подростком

Раскадровка начинается в кадре 1 (рис. 17.5) с обзора двери холодильника, полузакрашенная линия здесь обозначает движение камеры. В панораме камера только частично выхватит записки.



1



1. Фильм начинается с изображения большой красной надписи F57. Камера отъезжает, чтобы показать, что надпись находится на крыле бумажного самолета, она имитирует знак настоящего истребителя

2

2. Камера отъезжает, мы понимаем, что бумажный самолет сделан из листка, на котором была написана контрольная, и что F57 — не номер, взятый мальчиком из головы, а неудовлетворительная оценка, поставленная ему учителем. Мы видим имя мальчика

3



3. Камера панорамирует по тарелке с сэндвичем, опрокинутому стакану и руке мальчика, свисающей с кровати

4



4. Камера панорамирует вверх по руке мальчика, но не показывает лица, плывет дальше вверх по плакатам, висящим над кроватью. Мальчик заклеил некоторые лица на плакатах своими фотографиями. Так он появляется рядом с группами U2 и Pink Floyd и на обложке Time

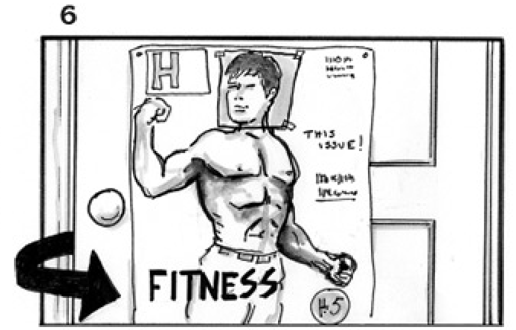
Рис. 17.5

5



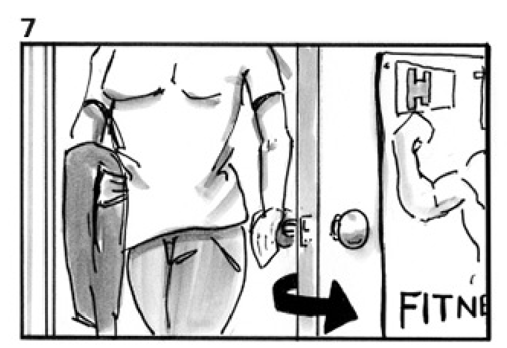
5. Камера продолжает панорамировать вправо — снова плакаты, среди них изображение первого человека на Луне, но поверх лица Нила Армстронга наклеено фото Марка Дрейфуса

6



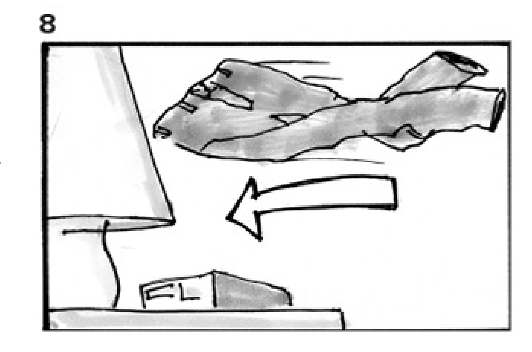
6. Камера плывет к двери, на которой висит еще один плакат: Марк заклеил лицо бодибилдера своей фотографией

7



7. Дверь отрывается, входит сестра Марка, у нее в руках пара голубых джинсов. Она бросает их...

8



8. ...камера следует за движением джинсов в воздухе...

9



9. ...и они приземляются на кровать Марка. Мы видим его впервые, но тут же узнаем по фотографиям

Рис. 17.5 (продолжение)

1. Напоминание о приеме у стоматолога.
2. Записка из школы: «Дорогие мистер и миссис Дрейфус, Марк опоздал в школу шесть раз за последний месяц. Он не сдал несколько заданий и отстает по математике. Он объяснил свое поведение нервным расстройством. Я попросила его принести справку от врача».
3. Открытка от мистера Дрейфуса из отеля в Чикаго.
4. Вторая открытка от мистера Дрейфуса — опять из командировки.
5. Третья открытка от мистера Дрейфуса. Мы понимаем, что он много путешествует.
6. Карикатура, вырезанная из журнала «Домашнее хозяйство».
7. Вторая записка из школы, в которой учительница интересуется, прочли ли родители первую записку, и просит мистера и миссис Дрейфус прийти в школу.

Во время панорамы по холодильнику (кадр 1) мы слышим, как миссис Дрейфус на кухне спрашивает у дочери, проснулся ли Марк. Так мы узнаем, что у Марка проблемы в школе и что его отец часто ездит в командировки.

Второй вариант

Режиссер принимает решение сделать эту сцену начальной. В ней есть визуальная изюминка, но ее нужно запустить вместе с титрами, иначе она будет слишком стилизованной — в начальной сцене должно содержаться много вводной информации.

Появляется новая идея — продолжительная панорама по «говорящим» предметам в спальне мальчика. Камера располагается в центре действия, чтобы охватить почти сто восемьдесят градусов пространства.

Схема с видом сверху показывает, как размещаются предметы во время съемки. Камера отмечена буквой А. Кадр начинается с бумажного самолетика на полу, затем переходит

по руке мальчика к постерам на стене, скользит слева направо, достигает двери, затем панорамирует обратно к мальчику, лежащему в кровати. Это действие описано в следующих раскадровках.

На предыдущих страницах мы выделили следующие типы панорам:

- панорамный кадр;
- панорама, в которой объект съемки «выпадает» из кадра;
- панорама для охвата действия;
- панорама для управления вниманием зрителя;
- панорама, в которой мы следим за действием сначала на заднем, потом на переднем плане;
- панорама для выстраивания логической связи.

В повседневной жизни мы тоже используем панораму — когда переводим взгляд с одного предмета на другой. Поскольку операторская работа и монтаж лишь приблизительно передают видение и восприятие, визуальные и художественные приемы часто перемежаются с более сложными способами отобразить то, как мы видим окружающий нас мир. Это видно из примеров, представленных на предыдущих страницах. Все фильмы стараются приблизить изображение к человеческому восприятию.

Нейрофизиологи исследуют, как «железо» нашего глаза работает с «софтом» мозга, создавая целостное восприятие. Но всеобъемлющего понимания пока еще нет. Большую часть XX века «движущиеся картинки» объясняли инерцией зрения[48], и об этом писали в книгах, посвященных кинематографу, но в психологии и нейронауке появляются другие гипотезы. Вот уже семьдесят лет понятие инерции зрения не позволяет исчерпывающе объяснить, как мы воспринимаем последовательность неподвижных изображений.

Среди приемов кинематографа панорама больше всего похожа на поворот головы человека, но изображение явно не передает перцептивные процессы, происходящие в мозгу.

Во-первых, глаз видит только небольшую часть окружающей обстановки. Взгляните на любой предмет прямо сейчас, и вы заметите, что в фокусе лишь малая часть зрительного поля. Мир, на который вы смотрите (включая страницу этой книги), собран из множества подсвеченных «кадров», воспринимаемых мозгом примерно три-пять раз в секунду. Быстрые строго согласованные движения глаз, происходящие одновременно и в одном направлении, называют саккадами. Они дополняют плавное движение глаз, когда взгляд следит за перемещением какого-то объекта.

Саккадическое сжатие смещенного изображения — причина, почему мы не улавливаем отдельные изображения, пока мозг формирует «картинку», которую, как мы думаем, мы видим, смотря на окружающий нас мир. Пока центральная нервная система обрабатывает изображения, подавляется и бессознательное моргание. Осмысление мозгом осколочных, разрозненных фрагментов зрительных образов часто сравнивается с тем, как мы смотрим кино, это сравнение — популярная метафора из книг по теории кино. Восприятие, этот завораживающий феномен и ключ к пониманию человеческого сознания, пока остается загадкой и предметом тщательного научного изучения.



Кран J. L. Fisher. Изображение предоставлено ThatCat Rentals, NYC

Глава 18

Съемка с крана

Когда люди слышат выражение «съемка с крана», они представляют вертикальное движение, но на самом деле кран перемещается в разных направлениях, хотя, конечно, отличительной чертой служит именно его способность взмывать вверх. В репертуаре движущейся камеры такой вид съемки — один из наименее реалистичных приемов. В обычной жизни мы редко смотрим на мир сверху — мало кто может похвастаться тем, что видел окрестности из кабины башенного крана.

Кадры с крана захватывают наше внимание (вне зависимости от того, что происходит на экране), нам доставляют удовольствие движение, необычный ракурс и смена перспективы. В начале сцены они усиливают ощущение присутствия и одновременно знакомят нас с географией пространства. Кадр с крана, въезжающего на локацию, — словно фраза «Однажды случилось вот что…», он направляет наше внимание от общего к частному. Заявочная панорама проводится по широкому пространству, обозревая искусственный мир, а кран позволяет нам «ощутить» измерения этого мира, проникая в пространство и создавая мощную иллюзию глубины.

Съемку с крана можно делать не только для эпических заявочных планов. Например Альфред Хичкок в фильме «Дурная слава» использовал кран в сцене на вечеринке, опустив камеру от потолка огромного зала к связке ключей в руке Ингрид Бергман. Цель — подчеркнуть психологическое напряжение героини, которая нервно перебирает их в руках.

Иногда съемка с крана применяется, чтобы подчеркнуть страдания героев. В начальном кадре фильма Бернардо Бертолуччи «Последнее танго в Париже» персонаж Марлона Брандо идет по тротуару после самоубийства жены. Камера

обнажает его мучения, резко падая и выхватывая крупный план его лица, обращенного в крике к небу.

Кран может не только передвигать камеру в кадре, но и служить мобильным штативом. Он быстро перемещает камеру в сцене для съемки статичных кадров, где потребовались бы леса или штатив. В студийную эру в Голливуде павильоны были идеальной площадкой для кранов, потому что даже в небольших интерьерах стены и потолки можно было убрать, чтобы впустить свет или увеличить обзор для камеры. Массивные камеры Mitchell золотой эпохи Голливуда стремительно перемещались по площадке, и режиссеру нужно было быстро успеть приноровиться к новой позиции камеры. Сегодня, когда большинство фильмов снимается в реальных локациях, свободное движение огромного крана возможно только на улице. Но опытный режиссер, знающий, насколько разное применение можно ему найти, использует кран не только для съемки впечатляющих заявочных планов.

Диапазон движения

Диапазон движения крана зависит от модели, но обычно камера может двигаться вверх и вниз по дуге от своего основания. «Родственники» крана — различные краны-стрелки обычно идут в комплекте с тележкой. Диапазон движения камеры на тележке увеличивается за счет прикрепления такого крана-стрелки, который дает возможность поднимать камеру вверх. На рис. 18.1 представлен полный диапазон дистанционного крана, закрепленного в одной точке. Если позволяет пространство, кран можно опустить и ниже основания, что почти в два раза увеличивает его вертикальный диапазон.

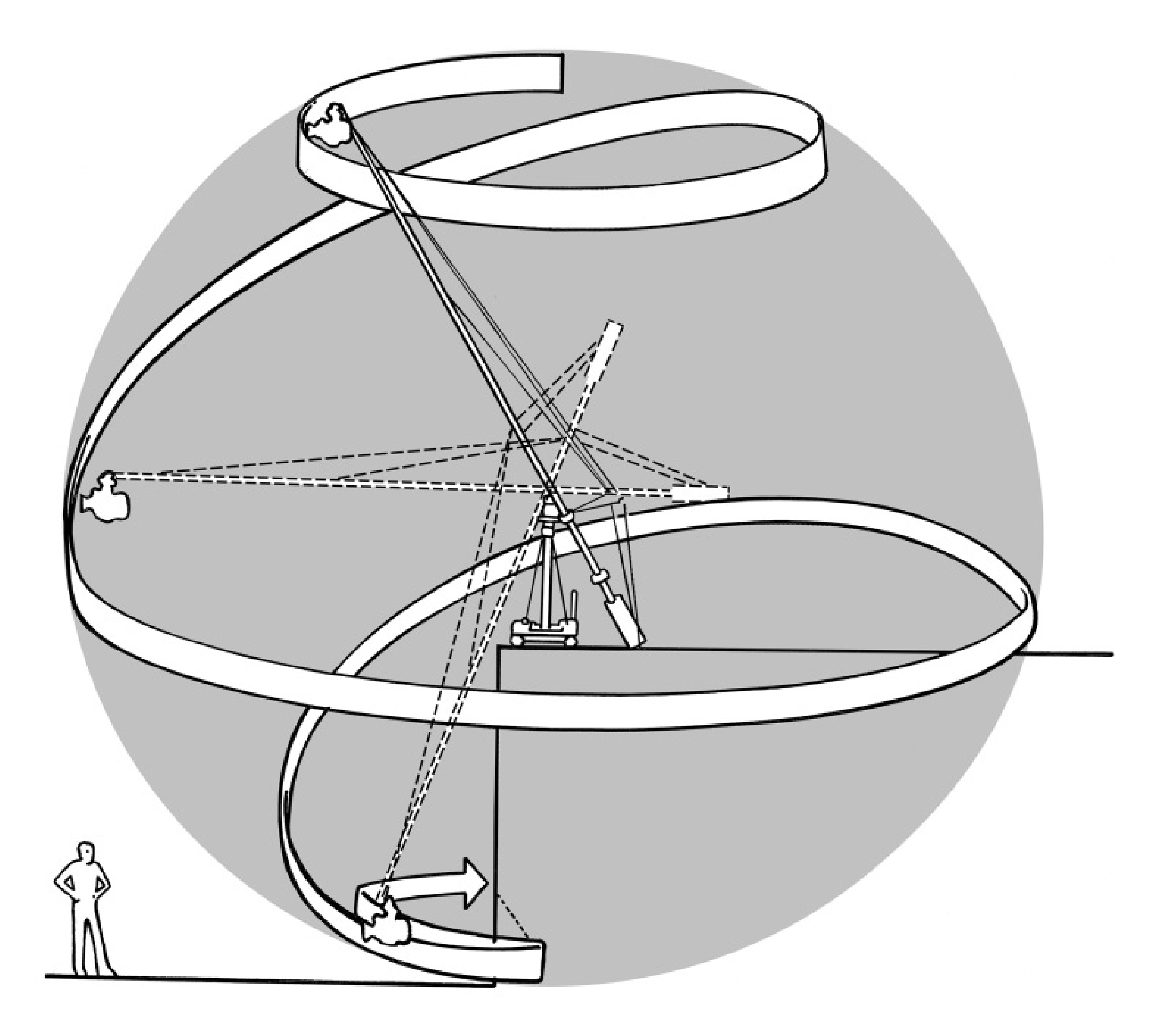


Рис. 18.1
Диапазон движения

Если основание крана двигается, это значительно расширяет зону возможной съемки. К автомобилю с камерой или любой другой стабильной платформе можно прикрепить кран, чтобы вертикально перемещаться вдоль движущегося объекта. На рис. 18.2 изображен кран на дистанционном управлении, который едет по рельсам и одновременно выполняет вертикальное движение.

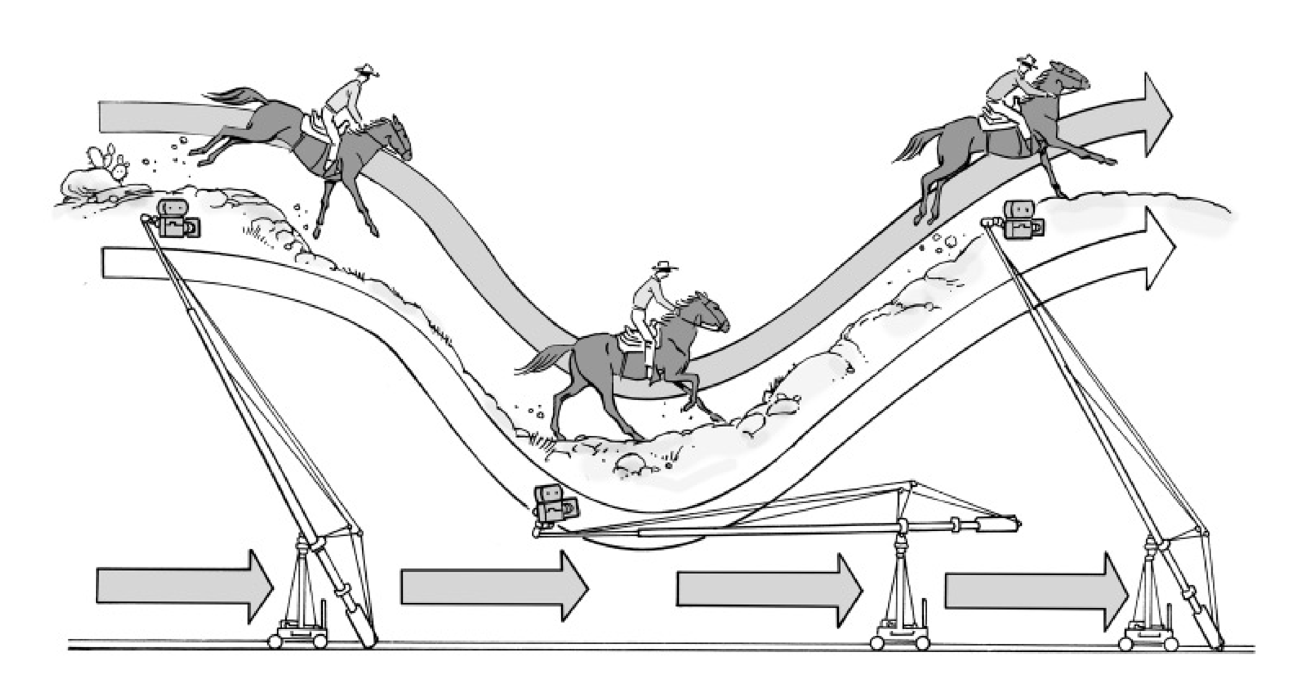


Рис. 18.2
Одновременное вертикальное и горизонтальное движение

Кран позволяет внимательно исследовать пространство кадра. Он способен не только взмывать вверх, но и начинать движение от важных деталей сцены. Кран умеет огибать препятствия — заборы и стены. На рис. 18.3 показано, как двигаются современные краны на дистанционном управлении.

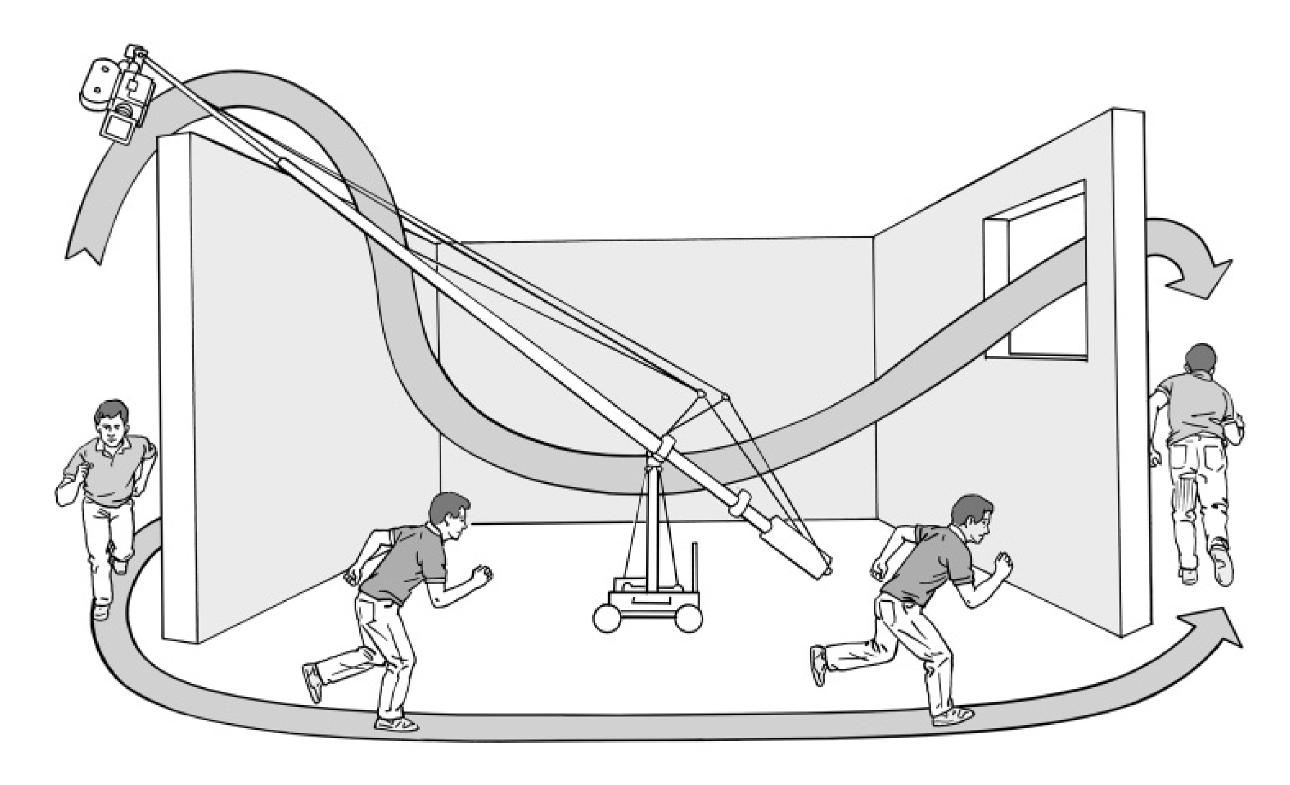


Рис. 18.3
Слежение

Точка зрения

Кран, имитируя движение персонажа, как на рис. 18.4, усиливает субъективное ощущение от кадра. Герой поднимается на холм, чтобы посмотреть на местность сверху, а камера следует за ним. Поскольку информация выдается нам теми же порциями, что и персонажу, мы видим окружающую обстановку от его лица.

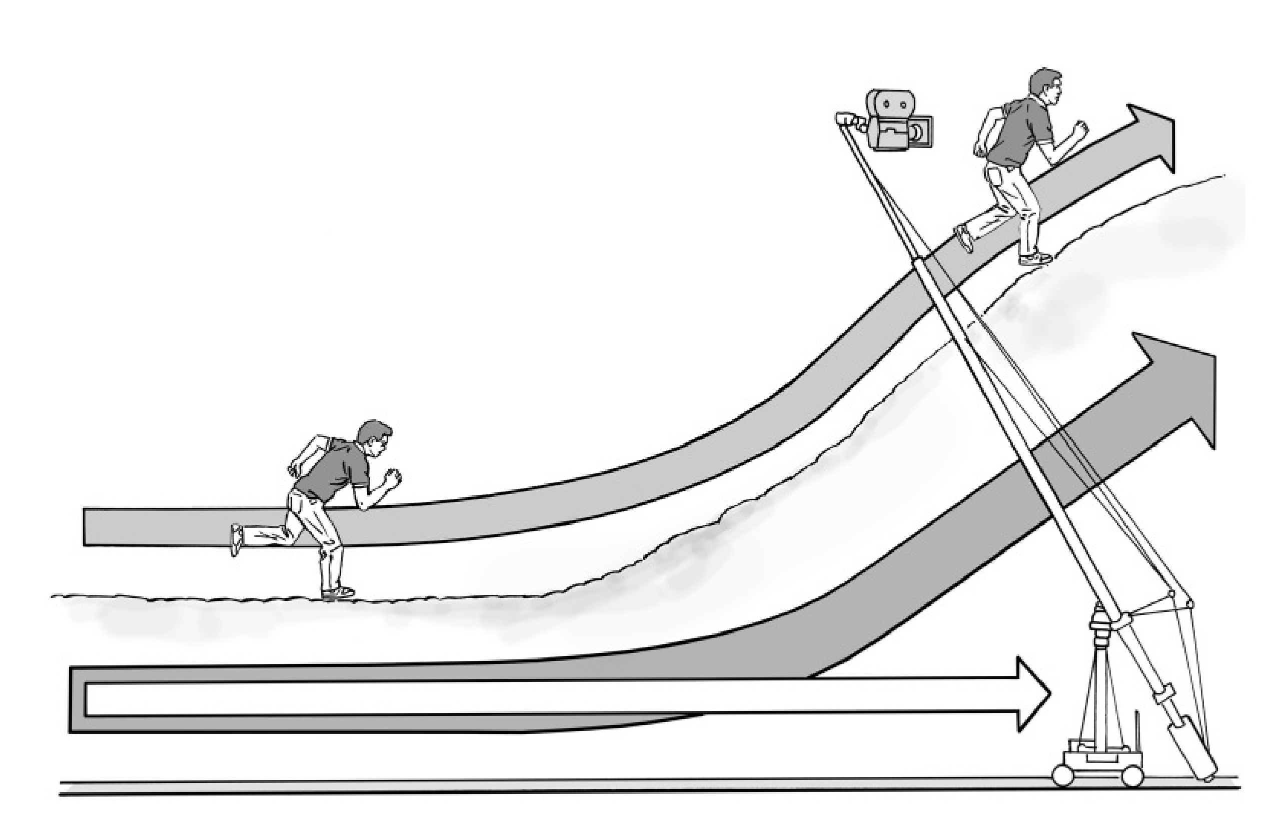


Рис. 18.4
Точка зрения

Для того чтобы придерживаться линии взгляда персонажа, большое расстояние не требуется. Кран с камерой на тележке (по сути, то же самое, что съемка с крана) копирует действия нагибающегося человека. На рис. 18.5 представлено довольно простое движение, которое зритель воспринимает глазами героя: мужчина увидел что-то под дверью гаража. Он присел, чтобы рассмотреть находку. Персонаж обрамляет собой кадр, а камера продолжает перемещаться мимо актера к заинтересовавшему его предмету.

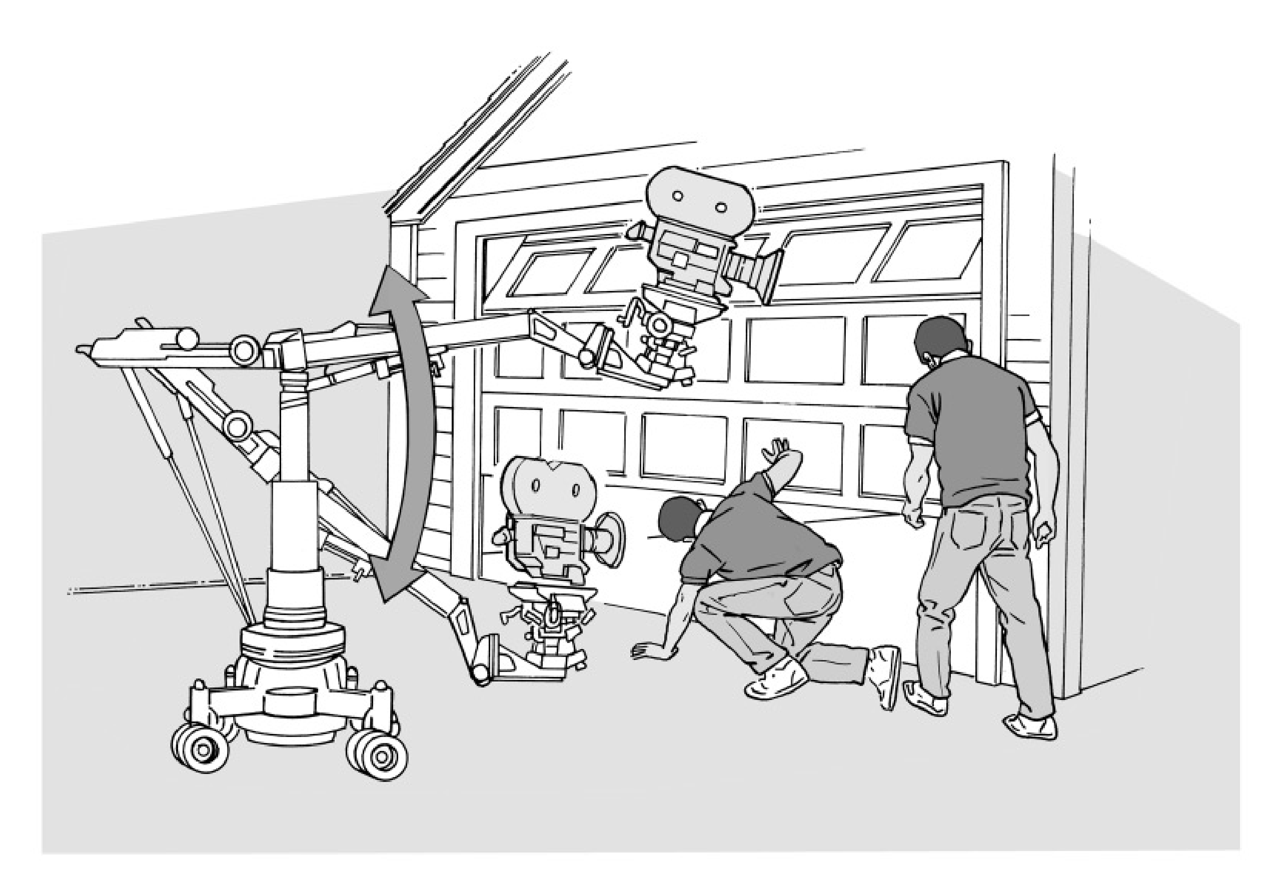


Рис. 18.5
Точка зрения

Как и все однокадровые эпизоды, кадр с крана может быть непрерывным. Камера может перемещаться от одной точки к другой, делая сравнения между ними и запечатлевая кинообразы. Например, действие фильма происходит в Южной Африке: кран отдаляется от крупного плана креста на величественном здании церкви и медленно опускается к белой конгрегации африканцев внизу, не дающей черной паре пройти в церковь. Ирония слишком явная, но она демонстрирует кинематографические отношения между концептуальным использованием образов. Разумеется, можно сделать гораздо более тонкие сопоставления, дать зрителю бо́льшую свободу для интерпретации, но суть в том, что кран — больше чем просто инструмент для съемки живописных кадров.

Изучение движений

Просматривая фильмы и разбирая сцены из них, можно понять, как снимают движущейся камерой, но это не то же самое, что работать с ней самостоятельно. Придумать и воспроизвести собственные движения позволяет компьютерный превиз — если, конечно, у вас нет под рукой своего крана. В программах, подобных FrameForge, можно выбрать настоящую модель крана, например, Chapman или Jimmy Jibs. Конечно, софт — это всего лишь инструмент для обучения, но с его помощью можно быстро и точно научиться перемещать камеру. К тому же это дает возможность показать художнику-постановщику или оператору, какие кадры вы хотите получить. Если софт используют в художественном отделе, то хореографию камеры разрабатывают совместно. Создав 3D-версию локации во FrameForge или iClone, за час можно набросать несколько вариантов движения камеры и расположения актеров (рис. 18.6).

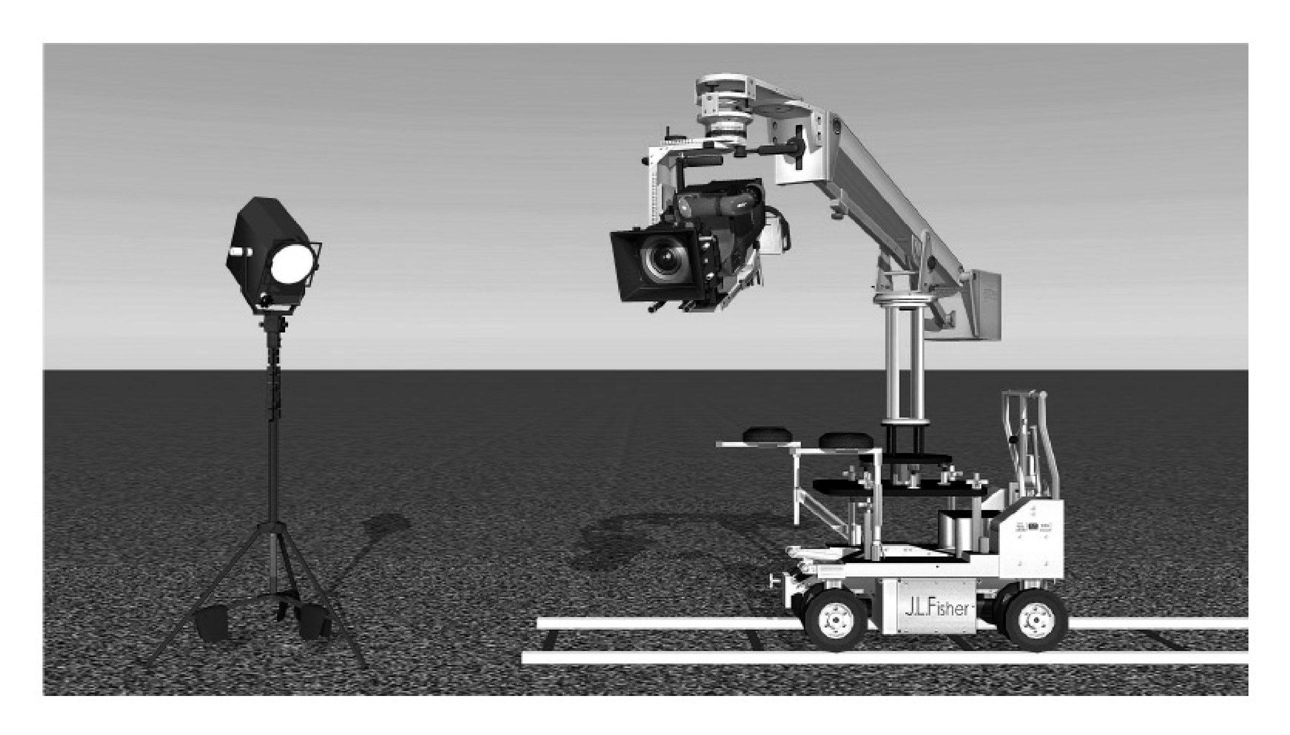


Рис. 18.6
Тележка в программе FrameForge



MoVi и Segway. Изображение предоставлено Upper Cut Productions, Великобритания

Глава 19

Съемка с движения[49]

Съемку с движения используют, чтобы следить за персонажем, соединять сюжетные точки и исследовать пространство с помощью камеры. Съемка может быть как простой (одного персонажа), так и сложной однокадровой, объединяющей несколько сюжетных элементов, когда требуется внести разнообразие в мизансцену и композицию. Однако даже в самой сложной съемке с движением легко разобраться, если знать нарративные и изобразительные блоки, из которых она состоит.

Круг действия и движение камеры

Круг драматургического действия у движущейся камеры почти такой же, как и у неподвижной (см. главу 13). Например, если действие происходит на балу, а камера стоит на полу в окружении танцующих, она находится *внутри действия*. Если камера проезжает вдоль балкона и снимает танец на расстоянии, она находится *вне действия*. Так было бы и в случае с неподвижной камерой. Отличие между движущейся и неподвижной камерой в том, что первая может входить или выходить из действия в кадре. С драматургической точки зрения это означает переход от общего к частному и наоборот. Это один из самых полезных приемов, с помощью которого режиссер может визуально соединять сюжетные элементы.

Расстояние от камеры до персонажа

Помимо входа или выхода из круга действия камера приближается или отдаляется от персонажа, воздействуя на то, как мы себя с ним идентифицируем. Кроме того, ее движение ограничено по времени, поэтому и степень идентификации будет меняться.

Сравните: у неподвижного кадра только одна визуальная характеристика на всем его протяжении, а приближение камеры к лицу человека, например, может совмещать различные варианты крупности. Движение камеры (отдаление и приближение) лежит и в основе нашего отношения к герою.

Планирование съемок

Для того чтобы составить план съемок, нужно, во-первых, проанализировать варианты расположения камеры относительно круга действия и, во-вторых, оценить расстояние от камеры до персонажа. Эти факторы определяют пространственные взаимоотношения между камерой и персонажем. Неважно, внутри или вне действия находится камера — расстояние от нее до персонажа может увеличиваться, уменьшаться или оставаться неизменным.

Как я упоминал в главе 5, сцену можно разбить на кадры, в зависимости от того, с чьей точки зрения мы за ней наблюдаем и каким будет приемлемое эмоциональное расстояние между зрителем и персонажем. Представьте, что когда вы читали сценарий, вам пришла в голову мысль снять объект в движении. Но даже в этом случае следует продумать, на чем вы будете акцентировать внимание в кадре. Нарисуйте схему и отметьте на ней основные события для движения камеры — важные реплики или конкретные действия актеров. Так можно распланировать любой простой кадр, но категории драматургического круга действия пригодятся и при разработке кадров для съемки сложного эпизода. Давайте рассмотрим основные варианты съемки с движения.

Движение камеры для знакомства с персонажем или локацией

Съемка, начинающаяся с детального плана, позволяет изучить персонажа или локацию. Это возможно как внутри, так и вне круга действия. Допустим, внутри круга драматургического

действия камера делает крупный план, затем отъезжает до общего, переходя от конкретной детали целиком к объекту. Представьте улицу с заброшенными магазинами. На крупном плане — стена с облупившейся краской и осколки стекла возле пекарни. Вид магазина — свидетельство упадка семейного бизнеса. Камера немного отъезжает, проплывает мимо разбитых витрин и пустых помещений. С внутренней стороны на многих окнах висят таблички «Закрыто». На общем плане у заколоченной двери спит нищий. Перед нашими глазами медленно разворачивается картина экономического кризиса, пока наконец мы не видим всю улицу целиком. Движение камеры соотносит экономический упадок с судьбой семьи, владевшей заброшенной ныне пекарней.

Часто камера перемещается параллельно персонажам или объектам: людям в парке или автомобилям в пробке. Вспомните, например, длинный тревеллинг мимо автомобилей в фильме «Уикенд» Жан-Люка Годара. Движение по прямой удобно, но можно снимать в более динамичном ключе, меняя траектории. Камера огибает углы, перемещается вперед и назад, останавливается и вновь начинает движение, меняет скорость, пересекает собственный путь, снимает персонажей крупными или общими планами, проходит через окна и двери и совершает любые другие маневры, которые придумают режиссер и его команда.

Движение камеры параллельно персонажу

Чаще всего движение камеры используют, чтобы следить за двумя или более персонажами во время разговора. Если актер и камера движутся с одной скоростью и расстояние между ними не меняется, слежение выступает композиционным эквивалентом неподвижного кадра. Камера может ехать перед актерами или позади них, совершать прямо параллельное движение или двигаться немного позади и перед ними. Основные ракурсы представлены на рис. 19.1. Персонажей снимают в полный рост, средним или крупным планом, камера

может находиться внутри или вне действия. Тот же параллельный тревеллинг часто используют для съемки разговоров в автомобиле или верхом на лошади, во время поездки на катере или других транспортных средствах. Такой кадр незаменим для экшн-сцен, где машины со встроенными камерами едут рядом с быстро перемещающимися персонажами.

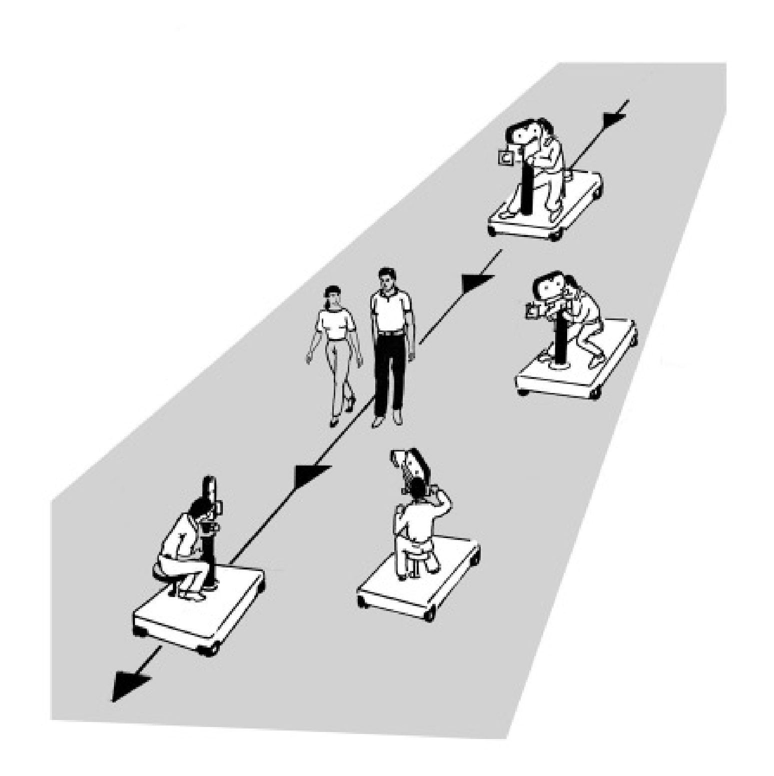
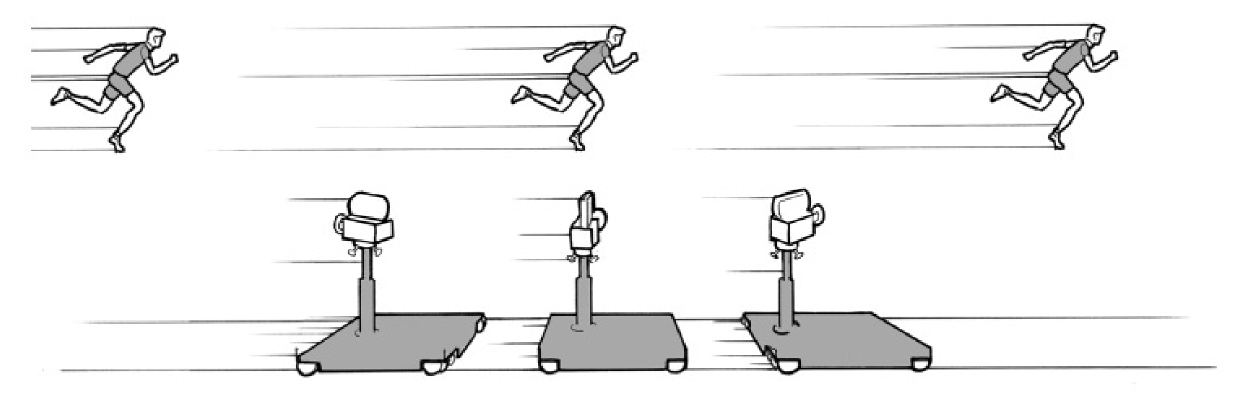


Рис. 19.1

Опережающий или запаздывающий тревеллинг

Это еще один вариант параллельного движения камеры. Единственное отличие — она перемещается быстрее или медленнее персонажа. Персонаж или приближается, или остается позади опережающей его камеры (рис. 19.2). Это дает режиссеру возможность впускать или выпускать персонажа из круга действия.


Камера движется медленнее, чем персонаж

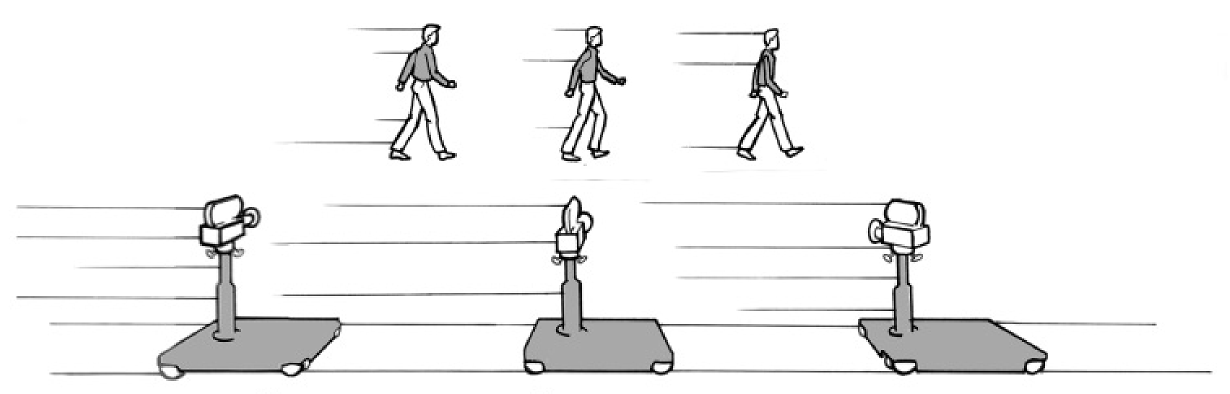

Камера движется быстрее, чем персонаж

Рис. 19.2

Если тревеллинг используют в сцене, в которой спортсмен проигрывает состязание, камера будет двигаться немного быстрее актера, чтобы проехать мимо него у финишной черты. Если мы хотим показать, как спортсмен побеждает, нужно, чтобы он бежал быстрее камеры. Подобный тревеллинг в экшн-сцене более динамичен, чем обыкновенный параллельный тревеллинг, поскольку он показывает стремительность движения персонажа. Он привлекает наше внимание гораздо больше, чем кадр, где камера перемещается с той же скоростью, что и герой, и движение происходит только на двух уровнях. Когда камера едет быстрее или медленнее персонажа, перспектива включает в себя три плана — задний, передний и план с движением самого персонажа. Это заставляет нас сильнее прочувствовать глубину кадра.

Персонаж и камера могут не только двигаться относительно друг друга на разных скоростях, иногда они меняют свою скорость во время съемки. Например, при съемке разговора камера сначала работает в одном темпе с персонажами, а затем замедляется, когда они проходят мимо нее и оставляют ее позади. Еще один вариант — камера движется, персонажи входят в кадр и идут с той же скоростью, что и камера. Или камера находится в состоянии покоя, актеры приближаются, камера подхватывает их и на протяжении всего разговора следует за ними на одной скорости. По окончании сцены она останавливается и остается статичной позади них. У всех этих вариантов одна цель: заставить зрителя почувствовать, что он подслушивает разговор двух движущихся персонажей.

Наезд или отъезд от персонажа

Итак, мы разобрали параллельный тревеллинг. Но камера может также наезжать и отъезжать от персонажа или предмета, таким образом увеличивая или уменьшая его важность в контексте сюжета. Базовое движение показано на рис. 19.3.

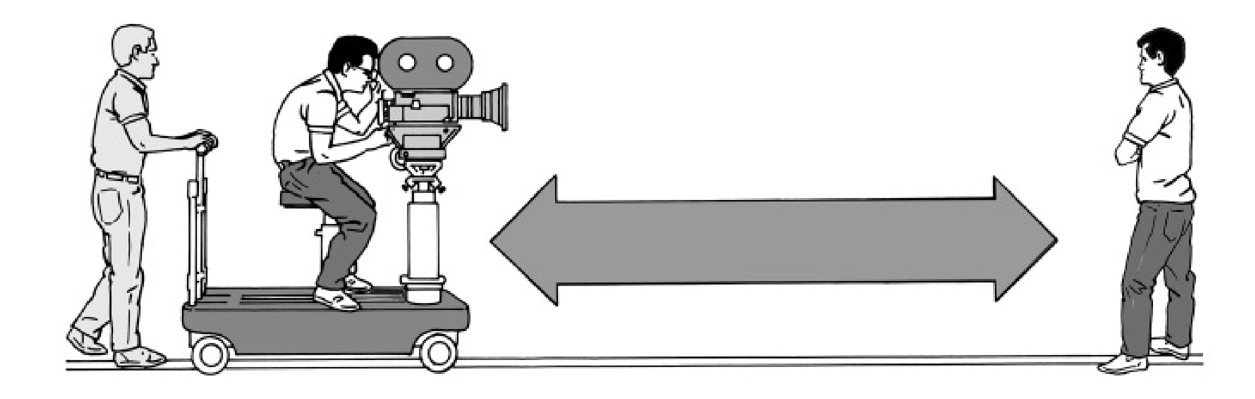


Рис. 19.3
Наезд или отъезд камеры

Приближение с акцентом на лицо персонажа используют, чтобы подчеркнуть его переживания. Этот прием часто сочетают с монтажом к персонажу по взгляду. Например,

женщина заходит в бар и видит, что ее муж обнимает другую женщину. Есть три возможных движения камеры: 1) камера наезжает и делает крупный план женщины, которая смотрит на мужа; 2) камера наезжает на мужа; 3) оба наезда используются друг за другом.

Отдаляя камеру, режиссер таким образом приуменьшает значимость персонажа либо отдаляет его от другого героя. Например, женщина стоит на железнодорожной платформе, а ее единственная дочь уезжает на поезде. Камера, закрепленная на составе, отдаляется от героини, передавая то чувство горечи, которое она испытывает от разлуки с ребенком.

Как правило, отъезд камеры на тележке или с помощью трансфокатора используют, чтобы снять заявочный план эпизода. Этот прием связывает героя и локацию, в которой он находится. Представьте: камера отъезжает от поношенного, но дорогого пальто, и вы видите, что пальто висит на стуле в убогой комнатушке. Такое введение дает нам понять, что владелец пальто, в прошлом успешный бизнесмен, все потерял, и только этот предмет напоминает о его прошлой жизни.

Изменение ракурса во время съемки

На рис. 19.4 можно увидеть обычный параллельный тревеллинг во время диалога. Камера движется рядом с парой. Она установлена на высоте чуть ниже уровня глаз, но будучи расположенной в полуметре от героев, дает нам ракурс, неотличимый от кадра, снятого на уровне глаз (это видно на кадре А). Если кульминацией сцены становится ссора между персонажами, режиссер переходит к нижнему ракурсу, создавая более динамичную композицию. В обычной ситуации потребовался бы монтажный переход к новому ракурсу. Альтернативное решение — передвинуть персонажей ближе к камере и приподнять ее, чтобы в кадр попали головы актеров на среднем плане. На кадре Б видно, что произойдет, если пара на полметра приблизится к объективу. Того же эффекта можно добиться, если камера совершит наезд на тележке.

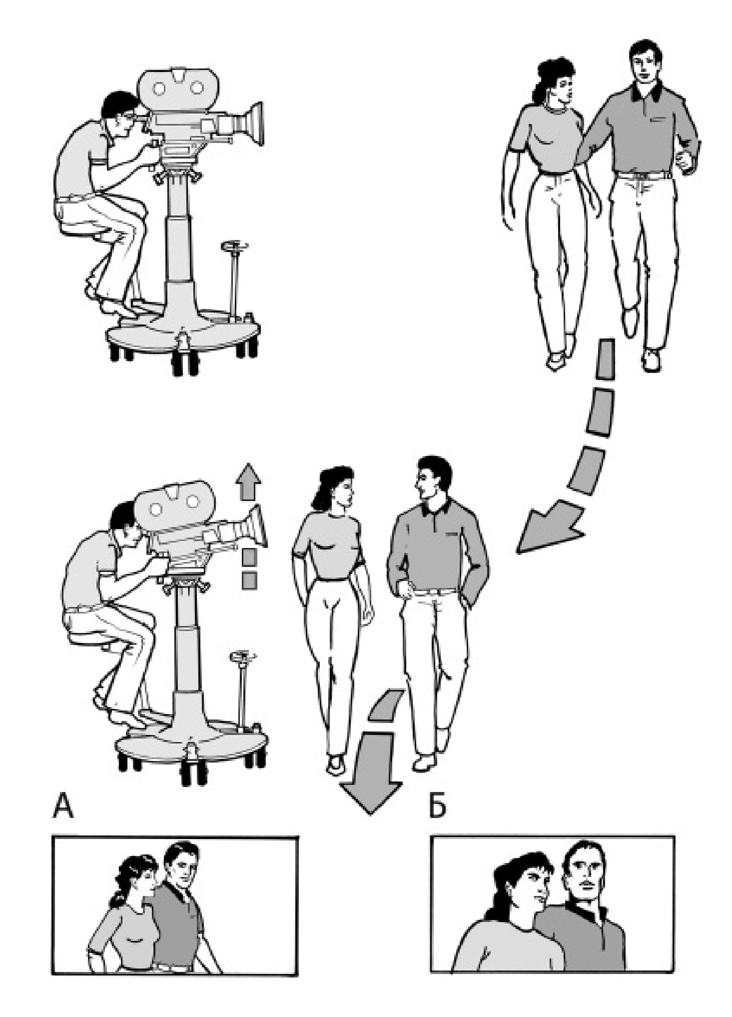


Рис. 19.4
Для того чтобы совместить в тревеллинге нижний и верхний ракурсы, измените расстояние от камеры до персонажа. Как только герои приблизятся к тележке, камера наклонится, чтобы они попали в кадр. Изменение ракурса показано на кадрах А и Б

Тревеллинг вокруг персонажа

Камера перемещается и, очерчивая драматургический круг действия, делает полный оборот вокруг персонажей, находящихся в центре (рис. 19.5). Яркие примеры — похожие сцены из фильмов «Ханна и ее сестры» Вуди Аллена и «Неприкасаемые» Брайана Де Пальмы, где камера движется вокруг людей, сидящих за столом. Она делает это медленно и переводит наше внимание с героев на ситуацию в целом. В фильме «Неприкасаемые» круговой тревеллинг говорит о том, что четыре борца с преступностью, люди с очень разным

опытом, наконец стали командой. Камера движется вокруг персонажей, соединяя их в пространстве сцены.

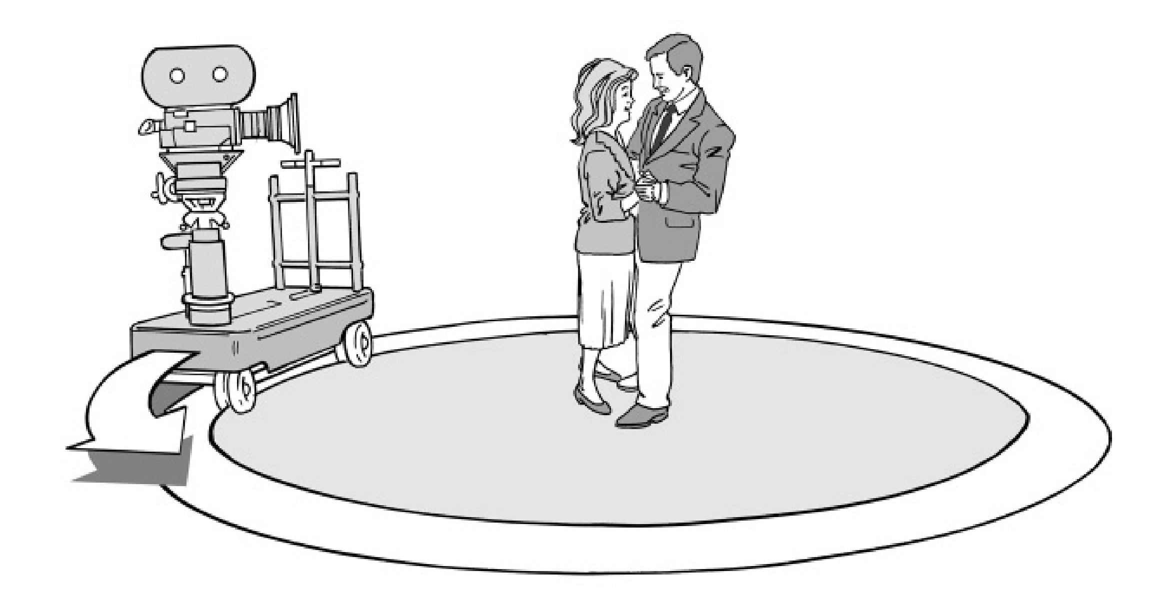


Рис. 19.5

В фильме Вуди Аллена камера настолько быстро огибает сестер, сидящих за столом, что накаляет атмосферу их разговора. Реплики прерываются, чтобы зритель мог лучше рассмотреть и изучить героинь фильма, пока те молчат и не реагируют на замечания собеседников.

Еще один пример — круговой тревеллинг в фильме «Цвет денег» Мартина Скорсезе, сиквеле «Мошенника» Роберта Россена, рассказывающем историю игрока на бильярде. Камера объезжает на крупном плане Быстрого Эдди, принимающего участие в мировом чемпионате спустя двадцать лет после ухода из спорта. Герой возбужден, и режиссер в одном кадре передает это чувство.

Совмещение интерьерных и натурных сцен

Как правило, интерьерные и натурные съемки соединяют при помощи монтажа. Это позволяет решить проблему совмещения интерьерного и натурного освещения, которое порой сильно различается. Если интерьер и экстерьер снимают по

отдельности, они не обязательно должны находиться рядом. Кадры из студийного павильона часто совмещают с видами натурной локации, которая может находиться в любом уголке мира. С точки зрения продюсера, это выгодно, но с художественной точки зрения разделение интерьера и натуры разрушает пространственное единство сцены.

Альтернативный вариант — двигаться из интерьера на улицу и одним кадром снимать пространства друг за другом. Приведу несколько примеров.

Въезд в интерьер

Тележку устанавливают так, чтобы камера ехала перед персонажем, как показано на рис. 19.6. Камера не двигается, и когда персонаж оказывается в полуметре от нее, тележка отъезжает в комнату, а персонаж следует за ней.

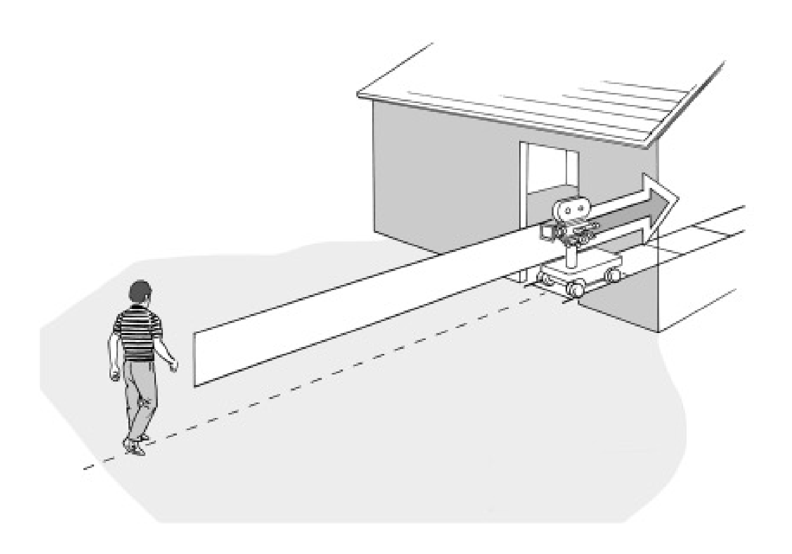


Рис. 19.6

Камера может опережать персонажа с любого ракурса и по любой траектории — для этого требуются изогнутые рельсы или временная платформа из фанеры либо досок. Типовые траектории въезда представлены на рис. 19.7. Если движение небольшое, к тележке прикрепляют кран-стрелку. По мере приближения персонажа к двери тележка отъезжает, до тех пор

пока кран-стрелка не оказывается в дверном проеме. Одно из преимуществ этого приема показано на рис. 19.8. Перед входной дверью есть ступеньки, а значит тележка должна стоять на скате под небольшим углом. Кадр такого рода сложно сделать плавно, да и на то, чтобы собрать скат, требуется время. Кран-стрелка решает эти проблемы и позволяет опробовать множество вариантов в случае, если в мизансцену придется вносить изменения.

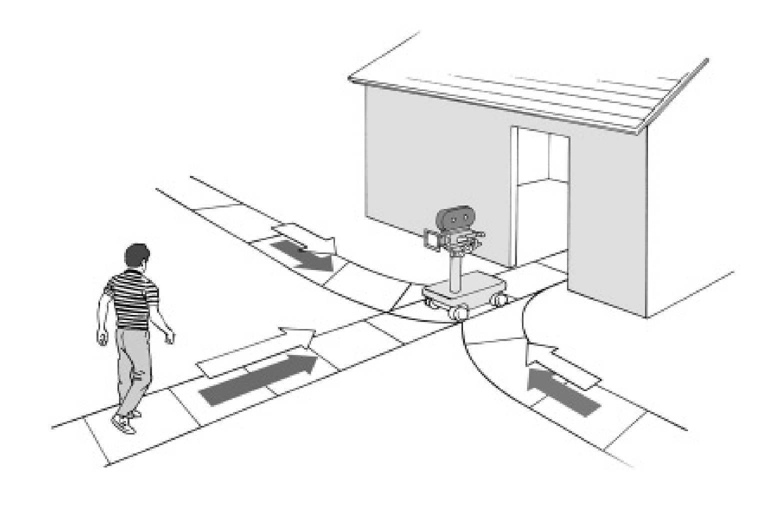


Рис. 19.7

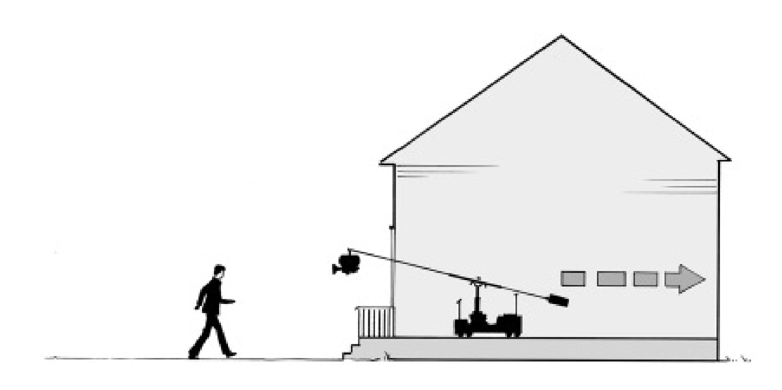


Рис. 19.8

Если такого крана нет, камеру и тележку можно расположить внутри помещения, а внешнее и внутреннее пространство соединить за счет наезда камеры. Если камера находится возле дверного проема, ее направляют наружу — получается натурный кадр, так как дверной проем не будет виден. По мере

приближения персонажа снаружи, камера будет отъезжать вглубь комнаты, до тех пор пока дверной проем, а затем и комната, не войдут в кадр. Кроме того, для съемки приближающегося персонажа иногда используют объектив с зумом, который расширяет пространство и постепенно вбирает в себя персонажа. В итоге в кадре оказываются фрагмент дверного проема и фрагмент комнаты.

Съемка интерьера снаружи

Иногда необходимо переместиться из экстерьера в интерьер, сопровождая персонажа на всем пути. Для того чтобы снять подобную сцену, камера въезжает, а персонаж проходит мимо нее (рис. 19.9). В этом случае камера панорамирует за персонажем до дверного порога и остается снаружи. Он входит внутрь, и камера снимает интерьер, не перемещаясь в него. Если объектив и мизансцена выбраны правильно, будет казаться, что камера находится внутри.

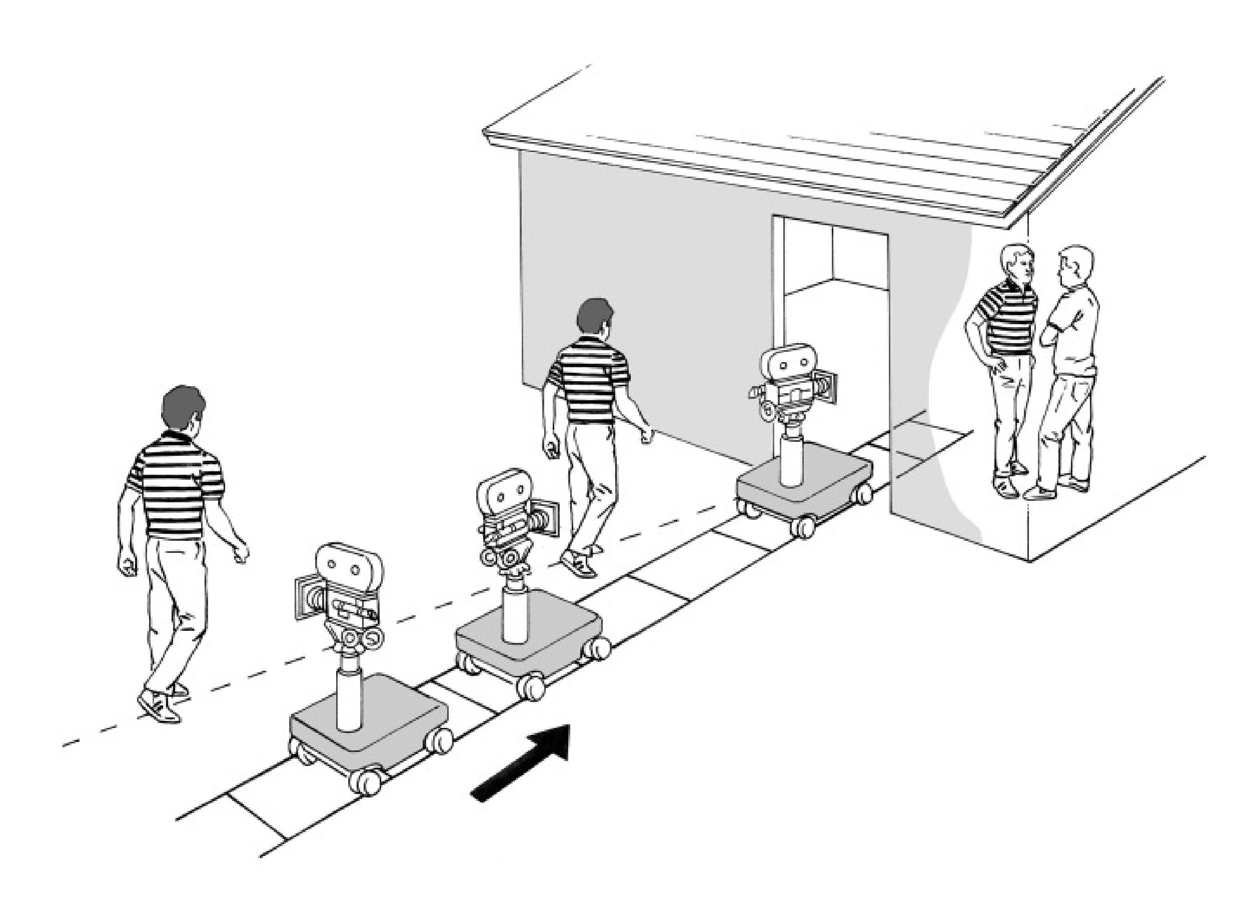


Рис. 19.9
Камера едет и панорамирует за персонажем, но остается снаружи, чтобы снять интерьер

Съемка через окно, соединяющая интерьер и натуру

Камера находится в помещении и через окно снимает персонажа, который приближается к дому (рис. 19.10). Она достаточно близко к стеклу, так что раму не видно, но при этом зритель не понимает, что камера в комнате. Камера панорамирует за персонажем, входящим в дверь, а затем следует за ним внутрь, быстро панорамируя мимо стены и двери. В этот момент зритель догадывается, что смотрел на персонажа, находясь внутри. Иногда рельсы прокладывают внутри комнаты, чтобы продолжить тревеллинг в интерьере.

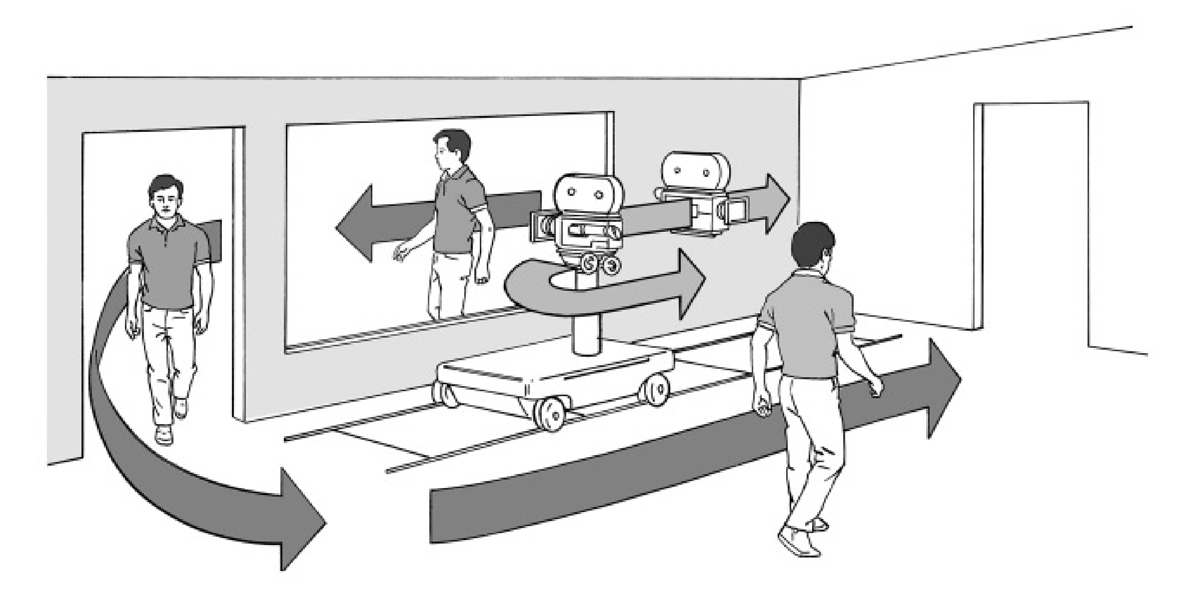


Рис. 19.10
Сьемка через окно — соединение интерьера и натуры

Расположение камеры в первую очередь зависит от помещения и действий персонажа, но в последних трех примерах принцип один и тот же: поле зрения объектива создает иллюзию, что камера, следуя за персонажем, въезжает снаружи внутрь (или наоборот).

Тревеллинг и ракурсы

Тревеллинг сильнее искажает пропорции и формы реальных объектов, влияя на то, как мы оцениваем расстояние до них. Поскольку мы воспринимаем ракурсы, опираясь на перспективу, тревеллинг будет усиливать наше восприятие пространства. В главе 14, посвященной ракурсам, мы говорили о том, что трехточечная перспектива дает больше информации о положении объекта в пространстве. Для одновременного перемещения в трех плоскостях камера должна двигаться вперед (или назад) и одновременно вертикально (или горизонтально). Предметы на переднем плане, а также другие изобразительные или композиционные элементы, помогающие зрителю почувствовать перспективу, усиливают ощущение

пространственной глубины. Ракурсная съемка в движении — отличный прием, обеспечивающий превосходный результат.

Зритель и движущаяся камера

Положение зрителя, если следовать описанию, данному в главе 14, зависит от ракурса, в котором снимается сцена. Здесь очень много общего с танцем, поскольку зритель переживает целый диапазон физических ощущений, продуманных столь же тщательно, как и в танцевальном представлении. Хореография кадра ощутима в любой последовательности, но наиболее она очевидна, когда камера движется.

На протяжении кадра камера может держать один ракурс или менять их. Если она следует за персонажем на постоянной дистанции, ракурс не меняется, если же приближается или отдаляется от него, наклоняется или поднимается, ракурс становится другим. Режиссеры, которым интересно экспериментировать с перспективой, перемещают камеру по оси и двигаются вокруг объектов съемки, фиксируя множество ракурсов.

Отобразить смену перспективы можно на рисунках, которые я называю перспективными туннелями. Подобные схемы служат продолжением куба кватроченто — этим понятием, возникшим с развитием линейной перспективы в эпоху Ренессанса, обозначают пространство картины или рисунка.

На следующих рисунках показаны два известных тревеллинга. Первый — спуск на кране в фильме «Дурная слава» Альфреда Хичкока (рис. 19.11). Камера преодолевает расстояние в два этажа и останавливается на детальном плане связки ключей в руке Ингрид Бергман. Более сложное движение — длинный кадр с крана, влетающего в кабаре «Эль Ранчо» в фильме «Гражданин Кейн» (рис. 19.12). Для натуры использовался макет декорации, а для интерьера — полноразмерная декорация. Однако непрерывная перспектива куба или туннеля присутствует и в том, и в другом случае.

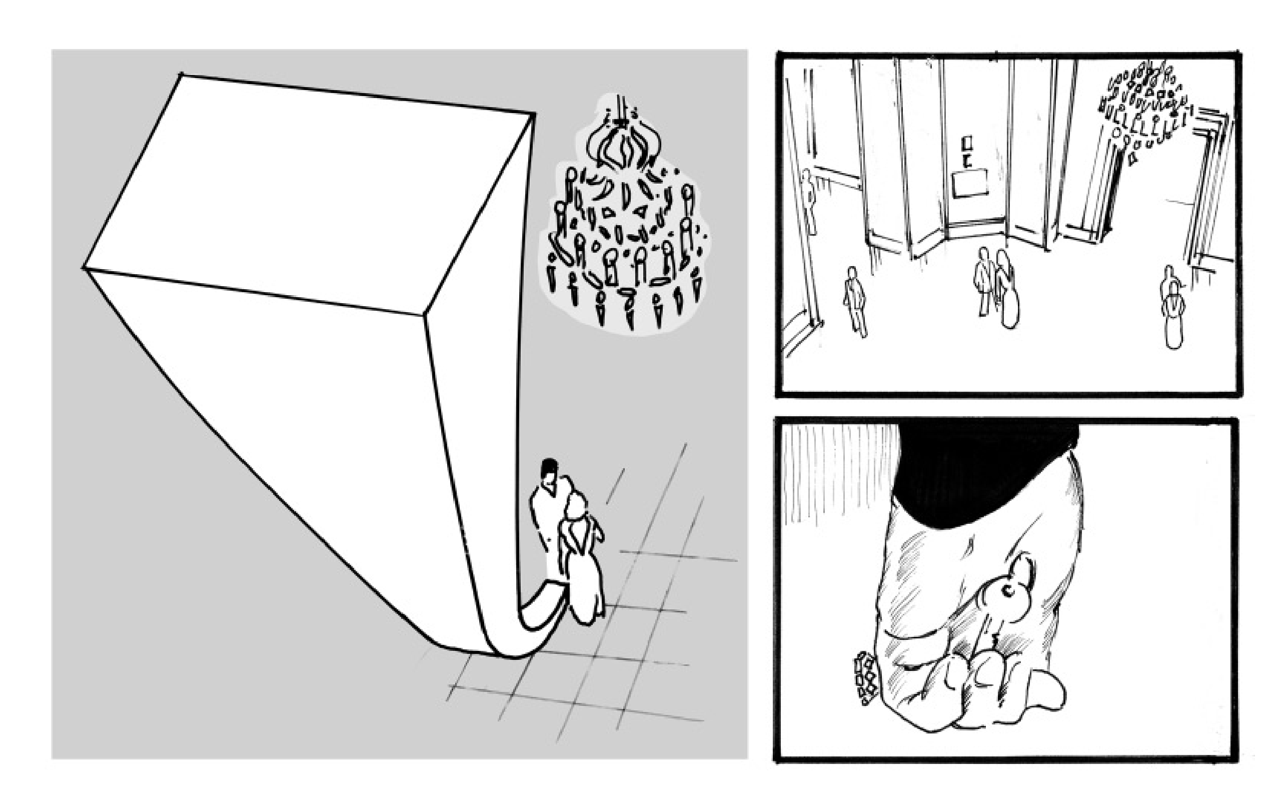
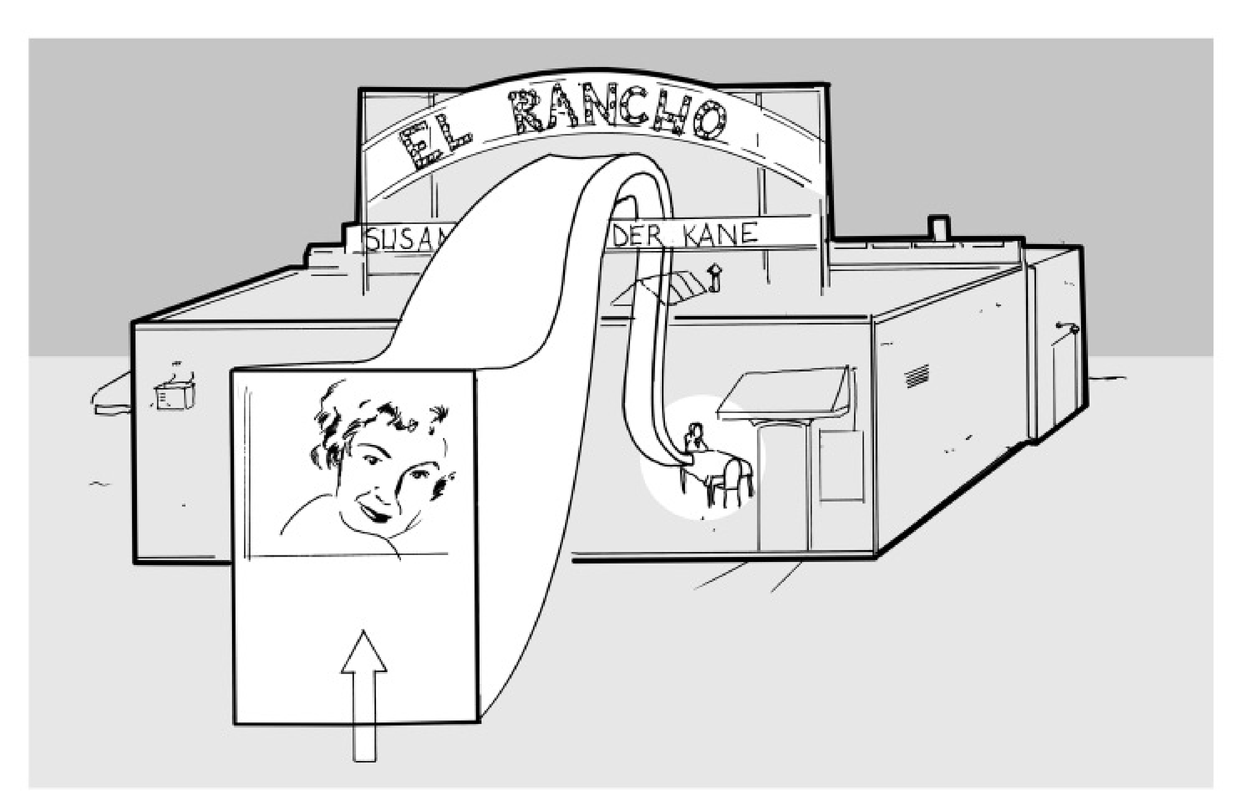


Рис. 19.11
Однокадровая сцена, снятая с крана, в фильме «Дурная слава»





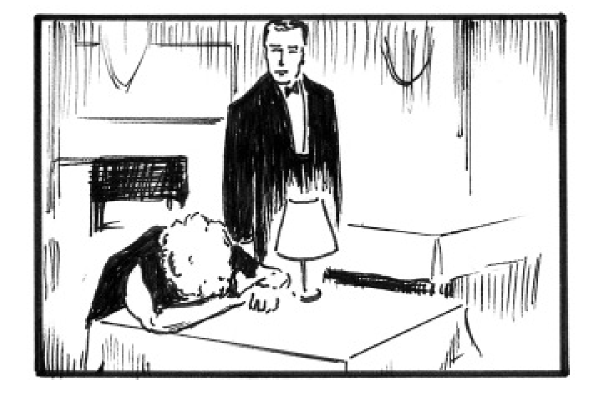


Рис. 19.12

Камера на кране проезжает сквозь просвет в макете в фильме «Гражданин Кейн»



Дрон DJI S1000. Изображение предоставлено DJI Technology, Inc

Глава 20

Хореография тревеллинга

Теперь, когда мы разобрали основные виды движения камеры, рассмотрим, как использовать тревеллинг при сложном мизансценировании. Возможностей немало — начиная с классического движения камеры рядом с двумя актерами, ведущими диалог, и заканчивая одним кадром со множеством персонажей, который соединит несколько сюжетных точек и локаций.

Движение камеры и подвижная мизансцена

Для движущейся камеры существует два варианта мизансцен: либо перемещать ее вокруг неподвижного персонажа, как показано в предыдущей главе, либо перемещать одновременно и камеру, и персонажа.

Подобно тому как для диалогов, снятых статично, есть базовые схемы, так и для подвижного действия существуют базовые перемещения камеры. Они обусловлены двумя факторами: 1) диапазоном движения камеры, если она перемещается на тележке или другом оборудовании; и 2) тем обстоятельством, что актеров двигать проще, чем камеру.

Основные движения камеры, описанные в этой главе, складываются в гибкую систему. Изучив ее, вы поймете, как объединить хореографию камеры и действия актеров. Основная цель создания этой системы — стимулировать и содействовать разнообразному использованию пространства, ракурсов и композиции кадра.

Система постановки движений для камеры состоит из двух частей.

1. Хореография камеры применительно к траектории, по которой движется персонаж.

2. Мизансцена: применяется та же схема работы с актерами, которую мы рассмотрели на примере статичных кадров в главе 9, главе 10 и главе 11.

Суть постановочной системы для движущейся камеры в следующем: *для создания одного длинного кадра можно соединить любое количество отдельных кадров*. Здесь мы проанализируем слежение, представленное на раскадровках, где каждый кадр — статичная мизансцена.

Начнем с изучения простейшего тревеллинга по прямой.

Первый пример тревеллинга

На рис. 20.1 представлены три варианта простейшего тревеллинга. Каждому изображению тележки соответствует кадр, показывающий, как будет снят персонаж. В каждом из трех кадров расстояние между персонажем и камерой в процессе движения остается неизменным — это базовый элемент съемки. Такой постановочный прием сплошь и рядом используется в диалогах, хотя почти всегда съемка ведется на среднем или общем плане. Этот кадр в самом простейшем его варианте начинается движением камеры и персонажа и заканчивается без изменения дистанции между ними. Тут мы видим смену заднего плана, а персонаж словно неподвижен.

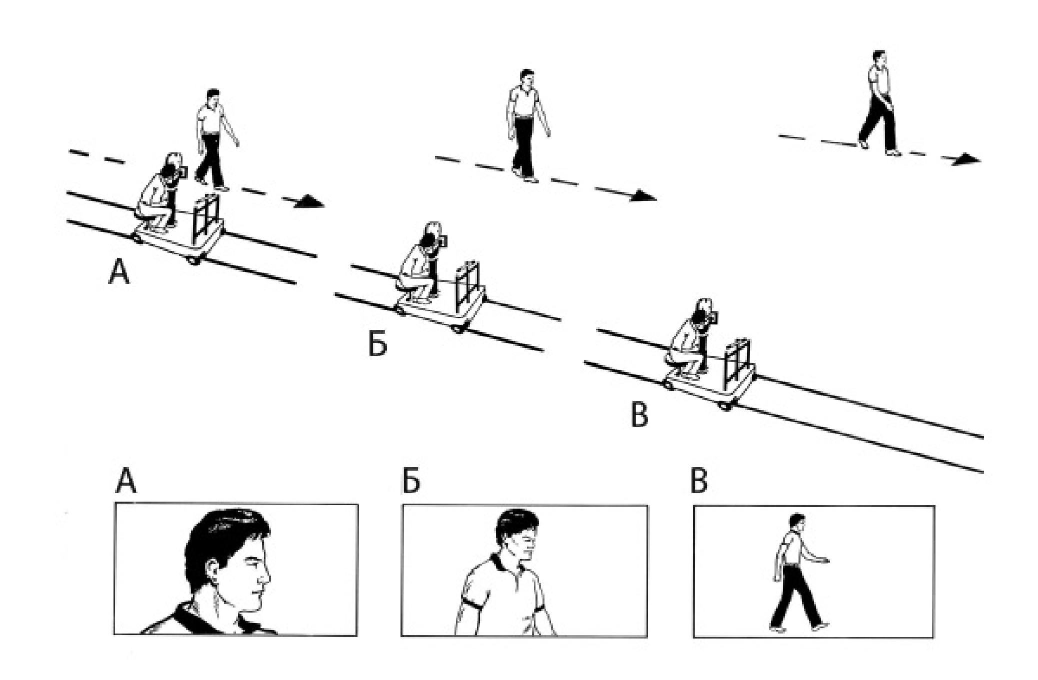


Рис. 20.1

Можно смонтировать эти планы последовательно по крупности, но более плавный способ соединить их — снять одним кадром, придвинув или отдалив персонажа от камеры. Как правило, это делают в начале или в конце кадра. На рис. 20.2, где изображены прямые рельсы (вид сверху), серые зоны по обоим концам обозначают варианты исходных позиций для героя, с которых он может начать движение параллельно рельсам. Режиссер должен понимать возможности этих зон и использовать их для любых положений камеры на площадке. Камера может снимать определенный ракурс в момент, когда герой к ней подходит, а затем начинать движение, поднявшись или опустившись на уровень его глаз. Так действие создается в непосредственной близости от камеры до того, как она начнет двигаться.

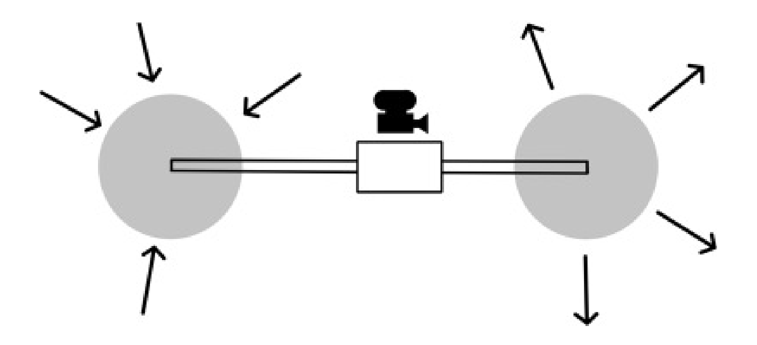


Рис. 20.2

Тревеллинг между серыми зонами можно использовать, чтобы фиксировать персонажа на любой крупности из рис. 20.1. Для этого нужно, чтобы он приблизился к камере в начале кадра и вышел из него ближе к концу сцены.

В начале кадра камера может быть неподвижной, а затем, когда персонаж подойдет ближе до необходимой крупности плана, она начнет движение. На протяжении всего кадра крупность будет примерно одинаковой. Незадолго до завершения тревеллинга процедура повторяется, но в обратном порядке — камера замедляется, иногда останавливается совсем, в то время как персонаж отдаляется от нее через серую зону. Если сцена начиналась с появления героя на дальнем плане, то на дальнем плане мы можем увидеть и то, как он удаляется.

Второй пример тревеллинга

На рис. 20.3 область приближения — это не просто «предисловие», а часть основного драматургического действия сцены. В случае диалога персонажи разговаривают и идут на камеру; как только они подходят к рельсам, камера начинает движение. Как правило, зрители слышат разговор актеров задолго до того, как они подошли.

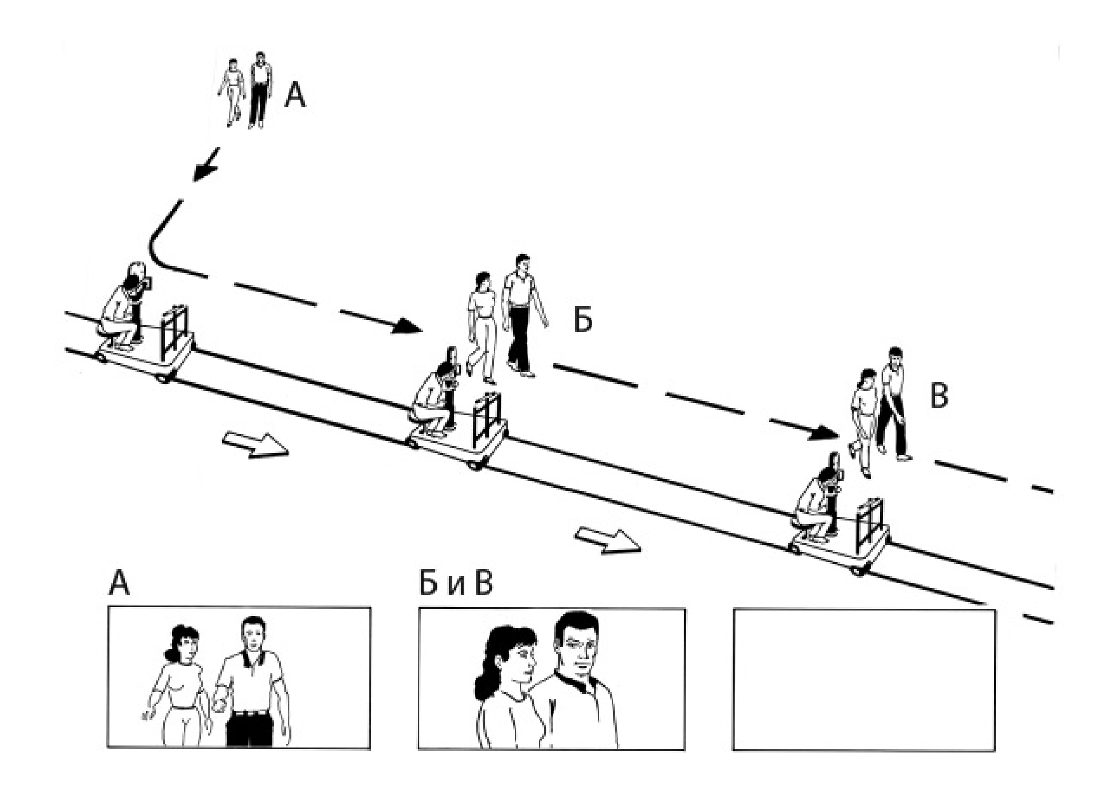


Рис. 20.3

Хореография этой сцены совмещает два блока — анфас общим планом и профиль средним. На иллюстрации ниже персонажи идут параллельно камере, но режиссер вправе расположить актеров, применяя любые мизансцены, описанные в главе 9.

Третий пример тревеллинга

На рис. 20.4 показано, как совместить три кадра: профиль фигур в полный рост, анфас на общем плане и профиль на среднем. Чтобы соединить их, оператор сначала движется в том же темпе, что и персонажи, а затем, когда они приближаются к камере, замедляется. Актеры поворачивают еще раз, чтобы идти параллельно рельсам, и камера вновь начинает движение. Действие можно выстроить так, что оно будет происходить на разной высоте: например, если проложить рельсы по причалу рядом с круизным лайнером. Сначала камера следует за персонажем, идущим вдоль перил корабля. Затем

герой приближается к камере, спускается по трапу и останавливается на причале (как показано на рис. 20.5).

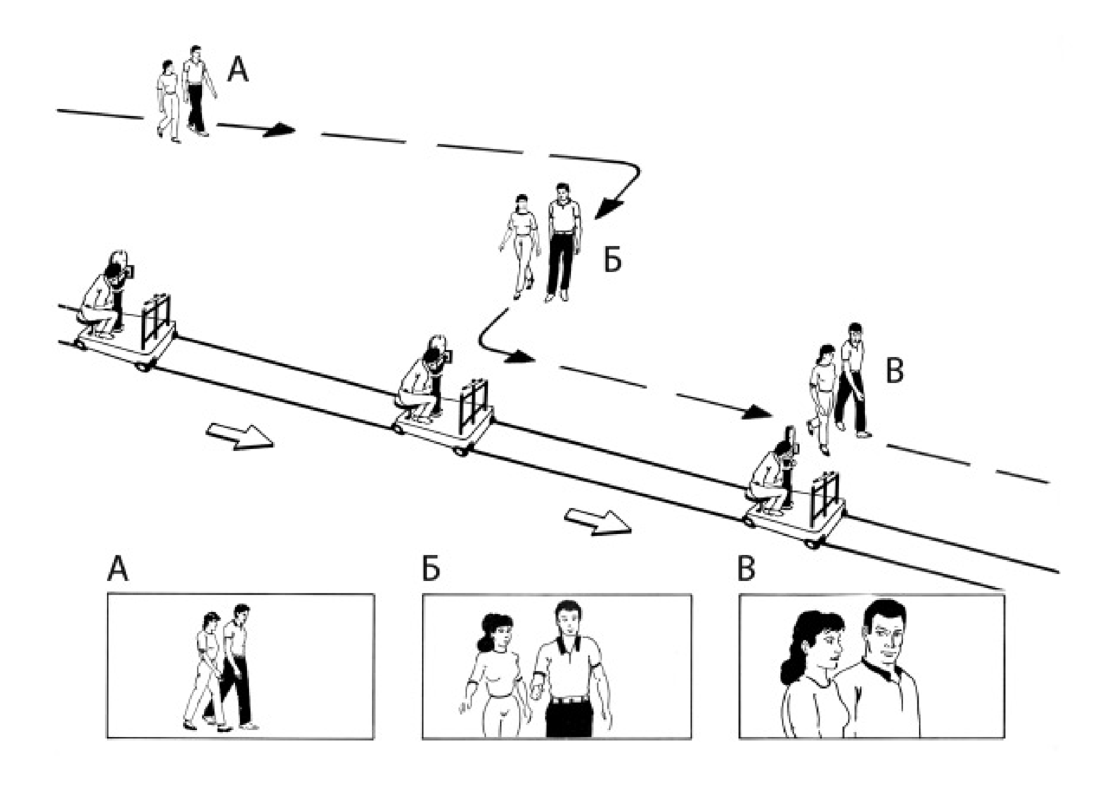


Рис. 20.4

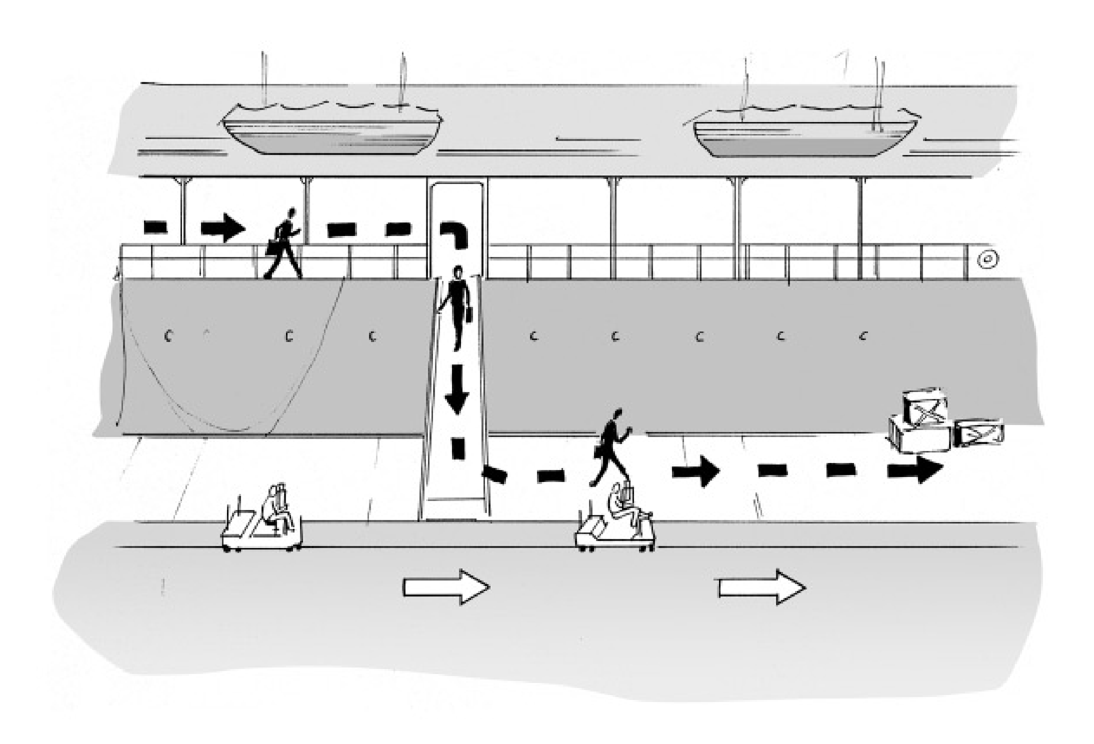


Рис. 20.5
Камера на рельсах снимает персонажа на разной высоте

Четвертый пример тревеллинга

На рис. 20.6, так же как и на предыдущей иллюстрации, движение напоминает букву S, но отличие в том, что здесь персонажи пересекают рельсы. Дальний или общий план героев с одной стороны предшествует средним фронтальным, после которого мы видим их с обратной стороны рельсов (кадр B на раскадровке). Подобная смена планов в раскадровке немного вводит в заблуждение, но на экране это будет восприниматься комфортно. Тем более что в кадре герои повернутся к нам другой стороной (как только пересекут рельсы на схеме).



Рис. 20.6

Переход через рельсы совмещается с любым вариантом тревеллинга, упомянутым в этой главе. Организуя действие вокруг камеры и поворачивая ее на сто восемьдесят градусов, вы помещаете ее в центр круга действия.

Пятый пример тревеллинга

На рис. 20.7 S-мизансцена предыдущих двух кадров выстроена иначе — сначала актеры идут недалеко от камеры, а затем удаляются от нее. Как и в предыдущих случаях, здесь совмещаются три кадра.

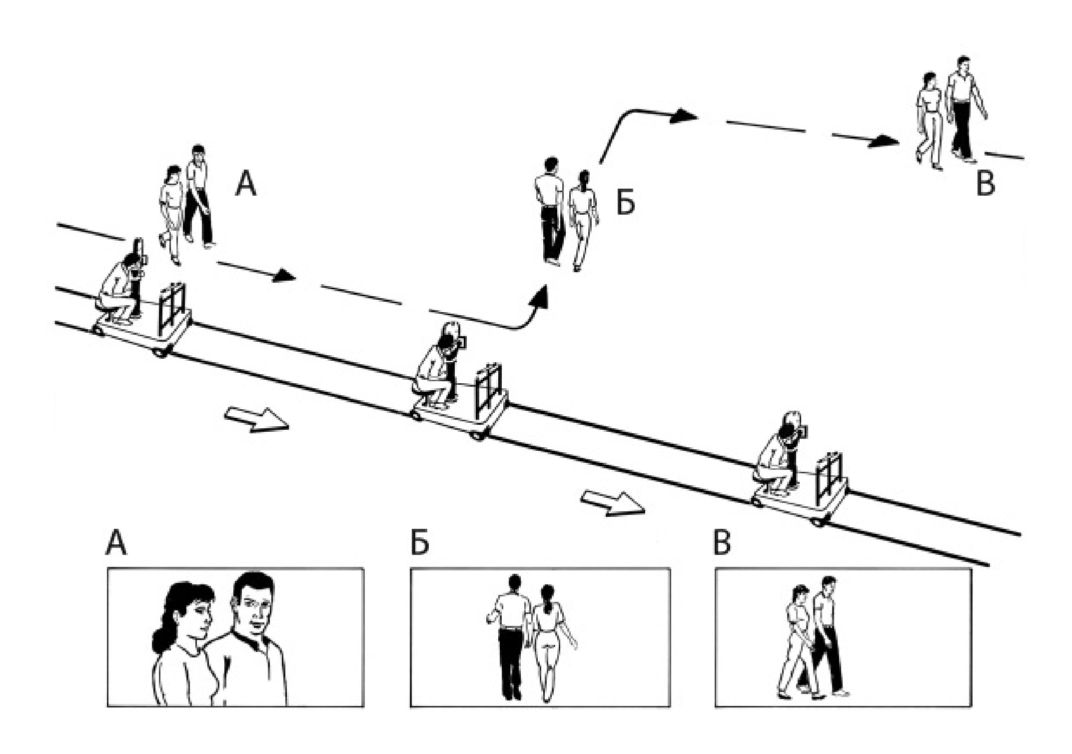


Рис. 20.7
Движение параллельно камере с последующим удалением

Применение тревеллинга на практике, несомненно, зависит от локации, но описанные примеры подойдут для съемки диалога двух героев хоть в машине, хоть на моторной лодке.

Даже от рельсов можно отказаться — в этом примере они просто обозначают траекторию движения камеры. Камеру часто закрепляют на кране, машине или стедикаме. Любой из этих способов привнесет в кадр свою специфику и задаст соответствующий диапазон движения.

Шестой пример тревеллинга (поступательная демонстрация пространства)

Тревеллинг на рис. 20.8 начинается с крупного плана героя. Он перемещается по диагонали, удаляется от камеры так, что становится видно больше деталей, расположенных на заднем плане. В этом случае тревеллинг совмещает два наиболее часто используемых вместе кадра: крупный план персонажа и то, куда он смотрит. На рис. 20.8 в начале сцены герой подходит к камере, мы видим его крупным планом, следим за его

взглядом и реакцией на окружающую обстановку. Мы смотрим на локацию глазами персонажа. По мере того как герой отдаляется от камеры, нам медленно открывается задний план — мы узнаем, что его путь проходит через дымящиеся руины сгоревшей фабрики, мы замечаем жертв пожара, которым помогают полиция и скорая помощь.

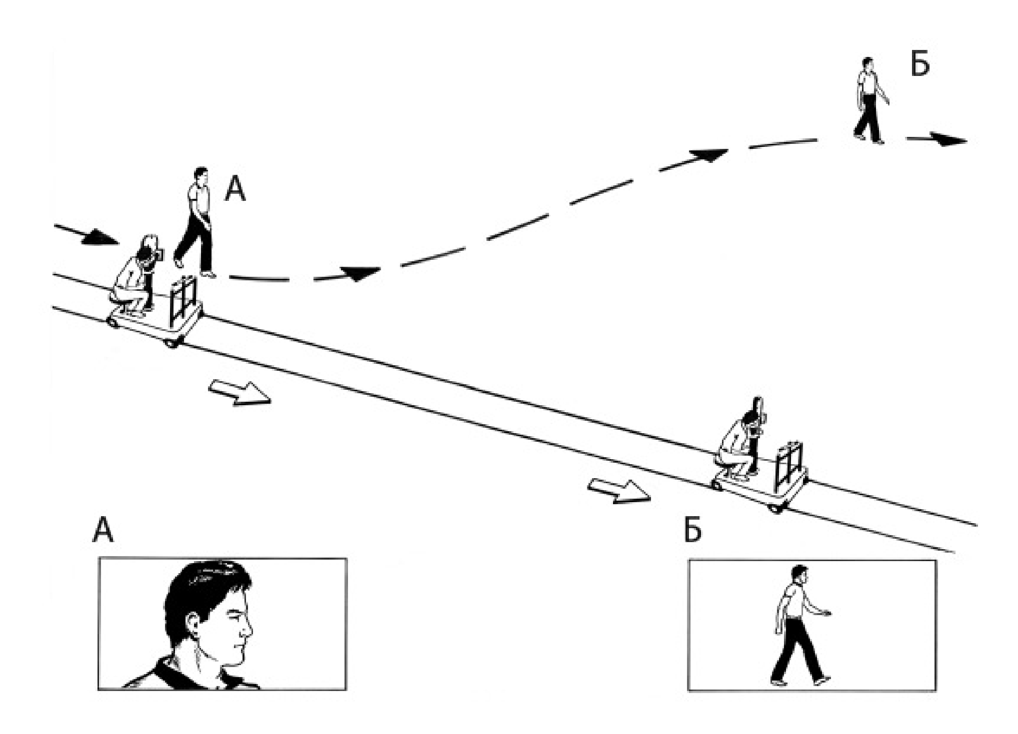


Рис. 20.8
Движение актера по диагонали

Седьмой пример тревеллинга

На рис. 20.9 приводится противоположный предыдущему пример: мы начинаем с общего плана локации. Мы изучаем ее и составляем свое мнение о происходящем, и только потом видим приближающегося актера. Если бы эта мизансцена использовалась в предыдущем примере, мы бы сразу сформировали свое мнение о месте и действии. Здесь же, когда персонаж виден на крупном плане в конце кадра, нам интересно, отреагирует ли он на ущерб от пожара так же, как мы. Эта сцена показывает, как используется пространство в рамках стратегии «вопрос — ответ». Шестой и седьмой

примеры убеждают зрителя, что в кино герой и окружающее его пространство тесно связаны.

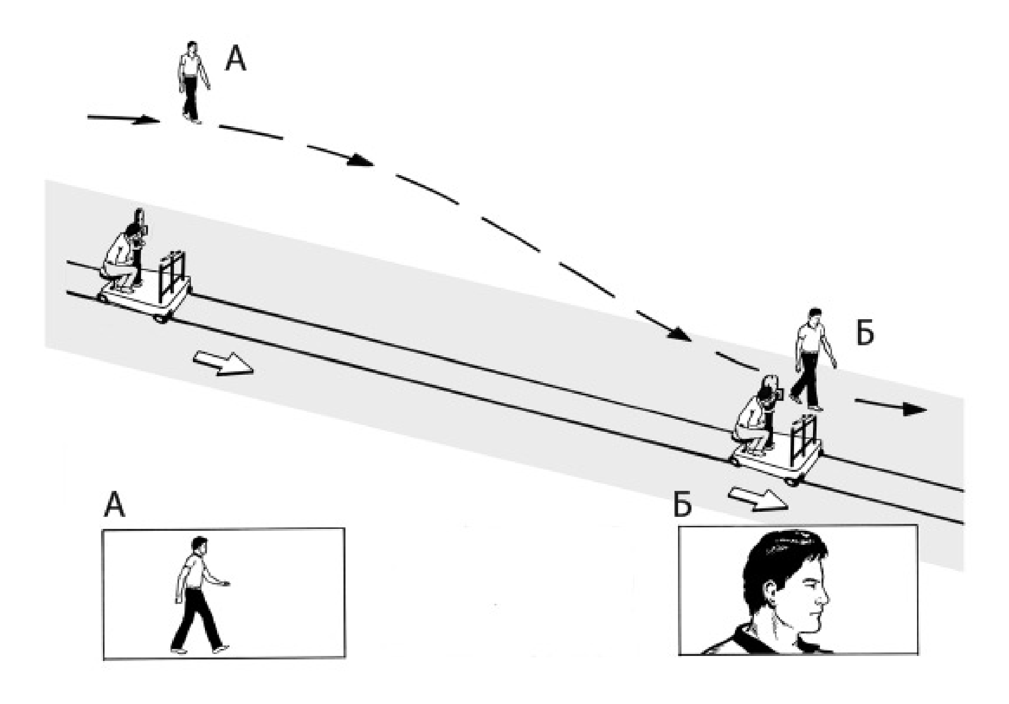


Рис. 20.9

Длительное движение камеры

Мы кратко рассмотрели несколько вариантов хореографии для камеры и персонажа, а теперь давайте создадим более сложную мизансцену, произвольно совместив семь примеров тревеллинга, описанных выше. В качестве варианта соединим третий, седьмой и пятый примеры, чтобы снять сцену в парке (рис. 20.10). К любому из изученных нами кадров можно добавить движение камеры. На рис. 20.10 представлен тревеллинг, но его вполне можно заменить кадром с крана, который к тому же добавит вертикальное движение.



Рис. 20.10
Для создания сложной хореографии совмещены три примера тревеллинга: третий, пятый и седьмой

Съемка в сложной локации

До сих пор мы рассматривали только тревеллинги, в которых персонаж передвигался рядом с рельсами. Однако во многих случаях это будет невозможно — например, когда действие происходит у дороги, на тропинке в лесу или в других подобных локациях. Местность довольно часто ограничивает перемещение персонажей. В этом случае визуальные параметры кадра — крупность плана и ракурс — задаются размещением камеры и выбором объектива. В следующих трех примерах мы вернемся к длительному движению, рассмотренному на рис. 20.10. Только на этот раз камера будет возвращаться обратно, а персонажи — идти по обе стороны рельсов.

На рис. 20.11 камера пересекает сцену по диагонали в противоположном от персонажа направлении. Персонаж стоит лицом к камере, до тех пор пока она не минует центр кадра, после чего он оказывается к ней спиной. Как и во всех остальных случаях, когда траектории движения персонажа и камеры пересекаются, происходит смена экранного направления. Это делается прямо в кадре, поэтому не мешает зрителям воспринимать сцену.

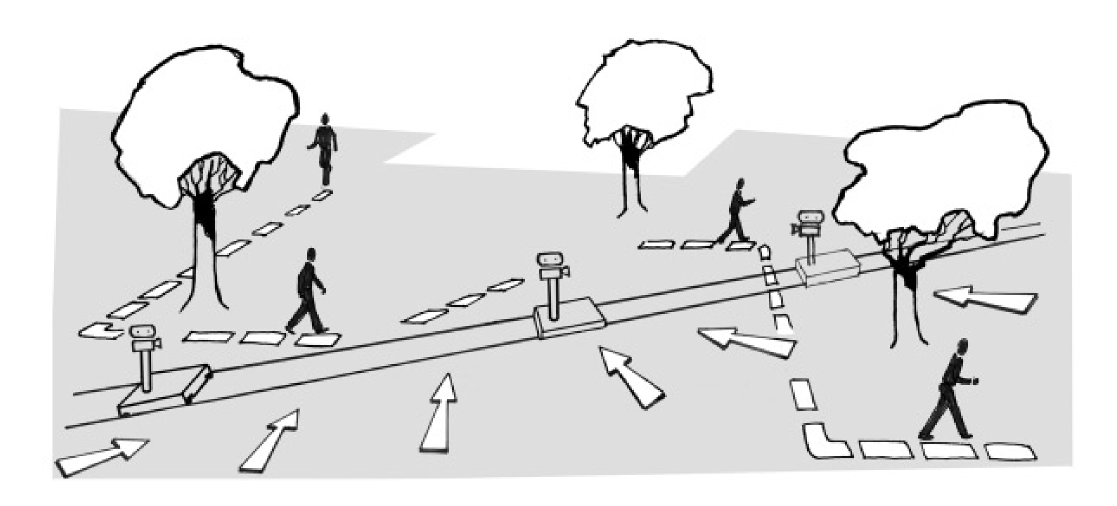


Рис. 20.11
Длительное контрдвижение (камера и персонаж перемещаются в разных направлениях). Стрелки обозначают, в какую сторону смотрит объектив камеры во время панорамирования

На рис. 20.12 камера движется к персонажу, доходит до середины своего пути и едет обратно, подхватывая персонажа в момент его приближения. Как правило, обратное движение камеры сильно отвлекает от сюжета, если только она не притормаживает, прежде чем сменить направление. Это оправданно, если персонаж замедляется на секунду, чтобы что-то сделать, например снять куртку. Мизансцена может быть такой: камера и персонаж движутся навстречу друг другу и встречаются примерно в первой трети изображенного пространства. Здесь они останавливаются, актер снимает куртку и вытирает лоб платком. После этого он продолжает движение, а камера отъезжает по тому же пути, по которому только что приближалась. Зритель не поймет, что камера едет по тем же рельсам, потому что она развернута в другом направлении.

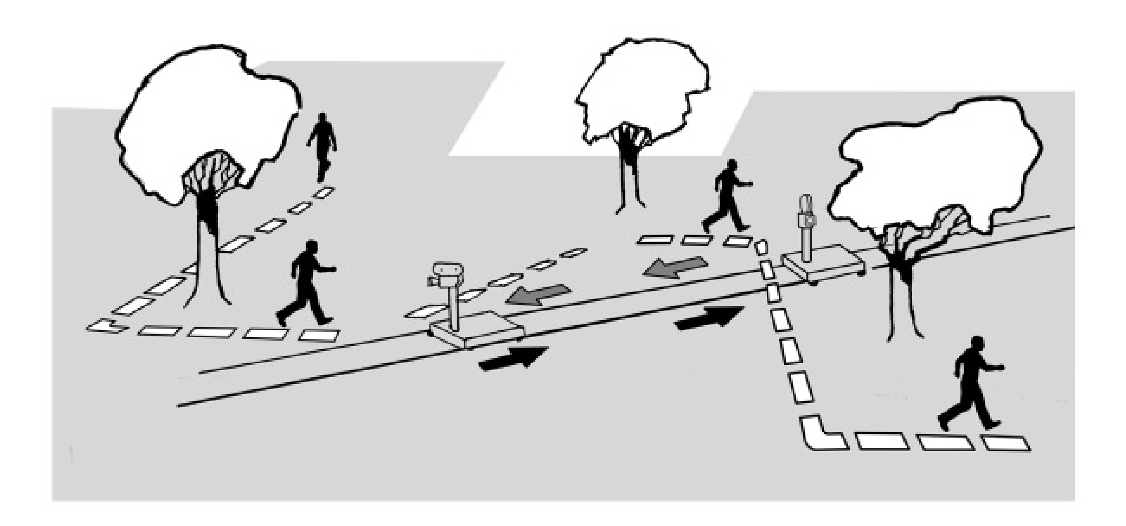


Рис. 20.12
Камера приближается к персонажу (серые стрелки), а затем движется в обратную сторону, опережая его (черные стрелки)

На рис. 20.13 мизансцена, которую мы изучили, изображена в боковой проекции. На трех отрезках камера движется параллельно персонажу. Как только актер подходит к камере, она останавливается и остается неподвижной, до тех пор пока он не переходит к следующему отрезку. В этом случае остановка камеры необходима, чтобы держать персонажа в кадре.

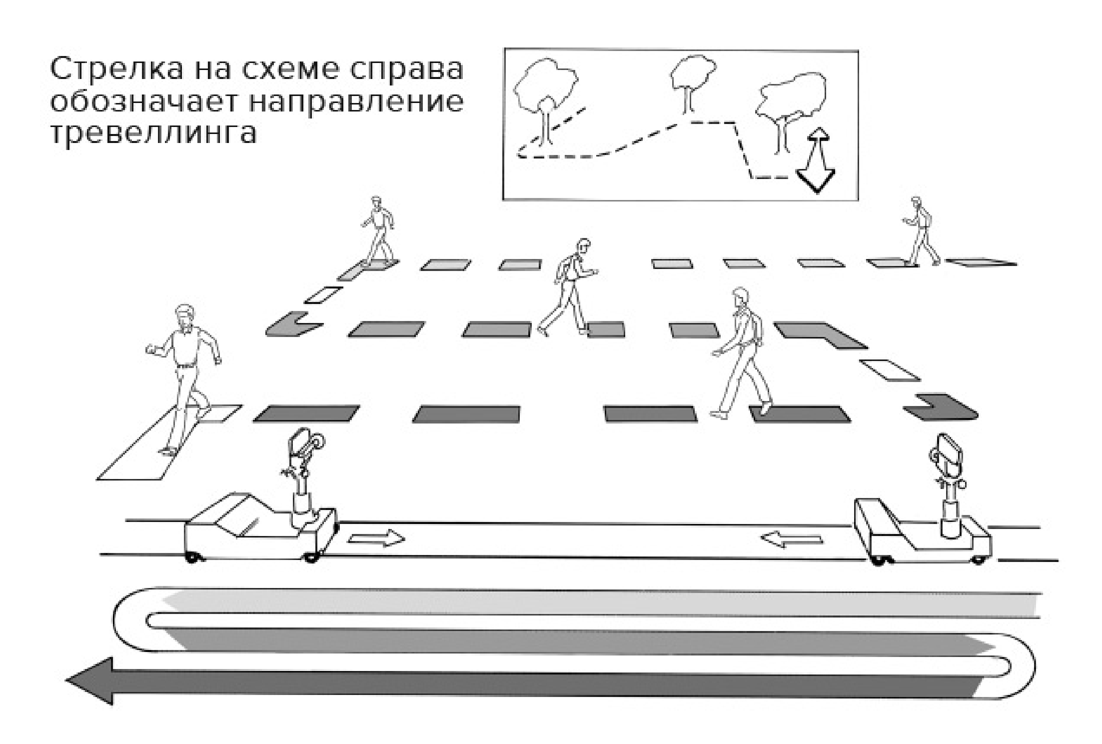


Рис. 20.13
Направление тревеллинга обозначено сплошной линией. Камера едет параллельно персонажу и останавливается, когда персонаж приближается к ней

Тревеллинг вокруг препятствия

Изучая движение камеры, необходимо усвоить важный урок: лучше работать заодно с локацией, а не против нее. Часто режиссер рассчитывает на техническую виртуозность и испытывает терпение своей команды, перемещая камеру по сложной территории. Всегда есть возможность использовать кран Louma, Skycam, стедикам и другие устройства, позволяющие увеличить диапазон движения камеры, но легче всего адаптировать мизансцену под пространство. На рис. 20.14 камера не может следовать за персонажем на небольшом расстоянии и одновременно захватывать задний план, потому что мешает бассейн. Можно, конечно, поднять камеру над водой с помощью крана на дистанционном управлении, но есть не менее удачное, и при этом более простое решение. Действие можно выстроить так: камера снимает персонажа и бассейн общим планом и одновременно с актером оказывается у шезлонга, на котором лежит актриса.

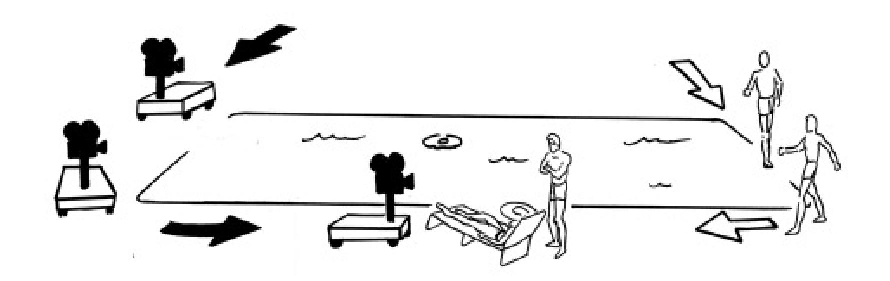


Рис. 20.14
Одновременное движение камеры и персонажа в сложной локации

Можно снять сцену иначе, продолжив контрдвижение персонажа и камеры вокруг женщины на шезлонге (рис. 20.15).

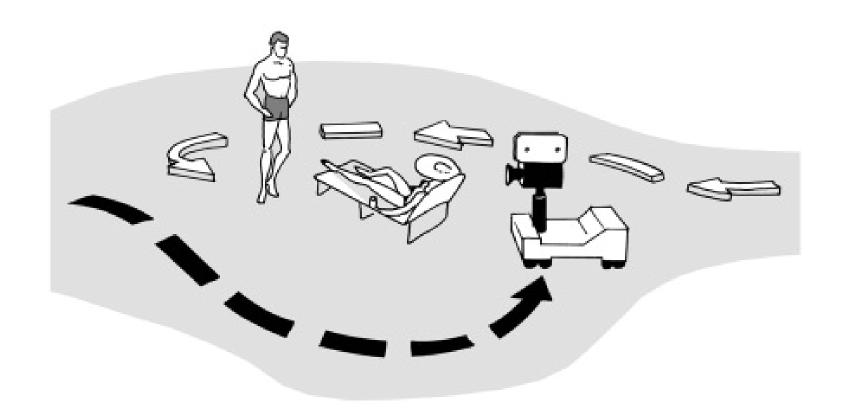


Рис. 20.15

Контрдвижение персонажа и камеры

Иногда между персонажем и камерой располагают препятствия, которые обрамляют кадр. В сцене на рис. 20.16 водитель идет мимо еле-еле ползущих грузовиков. Сначала планировалось, что камера будет перемещаться параллельно актеру, идущему вдоль дороги к офису. Грузовики проезжали бы на заднем плане, а водитель шел на переднем. Для такого кадра грузовики должны были бы ехать по обочине. Допустим, в день съемки это стало невозможно — дождь размыл обочину. Режиссер придумывает другой вариант: грузовики едут на переднем плане, а водитель идет на заднем. В новом варианте грузовики загораживают мужчину бо́льшую часть времени. В кадре появляется второе препятствие (здание), когда водитель входит

в офис. Камера подъезжает к окну и через стекло медленно делает зум на водителя, разговаривающего с начальником. Обратите внимание: можно, а с визуальной точки зрения даже нужно сделать так, чтобы в этой сцене препятствие скрыло главное действующее лицо.

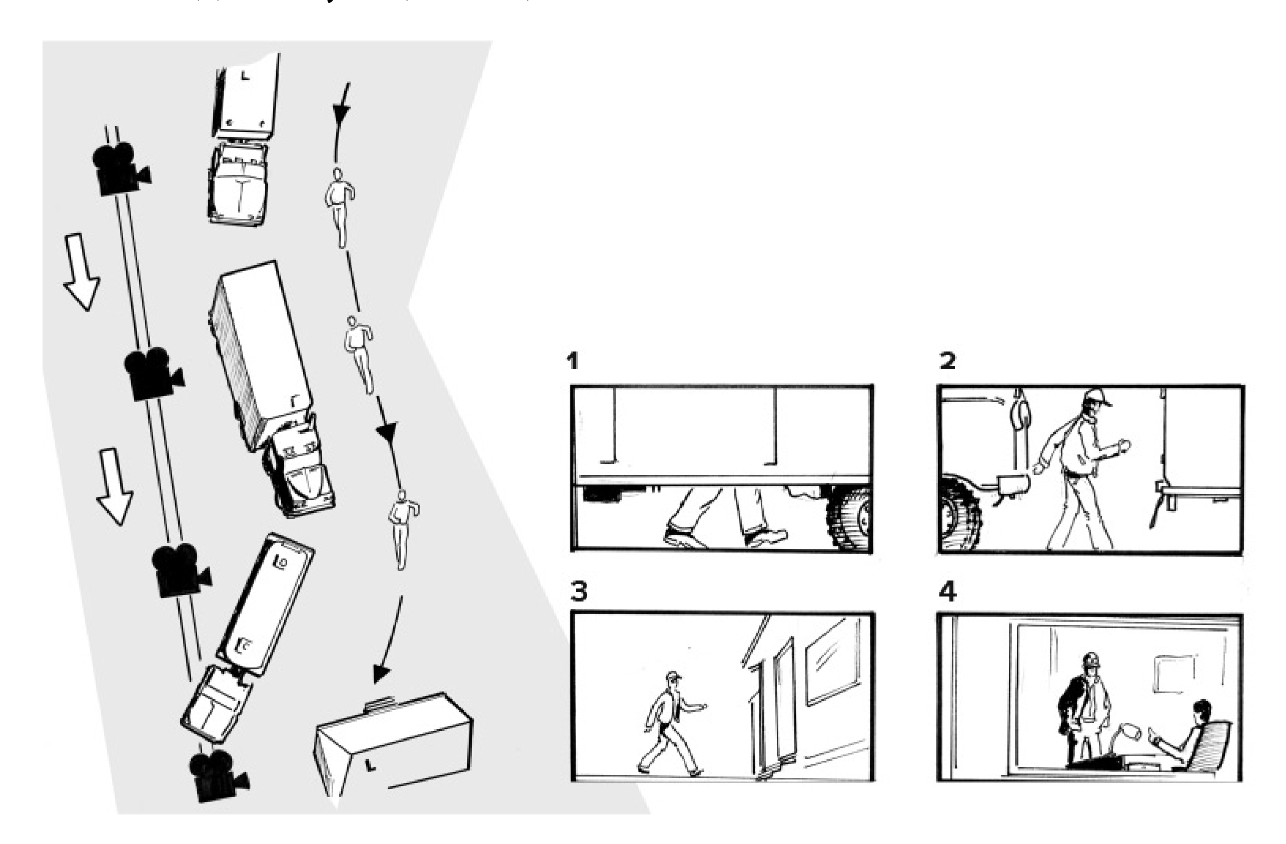


Рис. 20.16
Камера сопровождает водителя, идущего по дороге. Как видно из раскадровки, грузовики служат обрамлением кадра. Когда водитель входит в офис, камера снимает его через окно (панель 4)

Смена объектов съемки в процессе тревеллинга

В приведенных выше примерах камера следовала за одним персонажем. Однако длительный тревеллинг позволяет соединить несколько сюжетных элементов, переходя от персонажа к персонажу в кадре. Рисунок 20.17 показывает, как камера переключается с персонажа на персонажа, используя кросс-панораму. В кадр (его снимает белая тележка с черной стрелкой) въезжает автомобиль. Камера движется параллельно

ему. Когда машина начинает удаляться, появляется мальчик на велосипеде, и камера устремляется за ним, панорамирует его и разворачивается вокруг своей оси. Теперь она снимает пространство по другую сторону рельсов (черная тележка) и продолжает двигаться параллельно мальчику, пока тот не выезжает из кадра. Если в этот момент в кадр войдет новый объект, процесс можно будет повторить в обратном порядке, вплоть до возврата камеры в начальную точку.

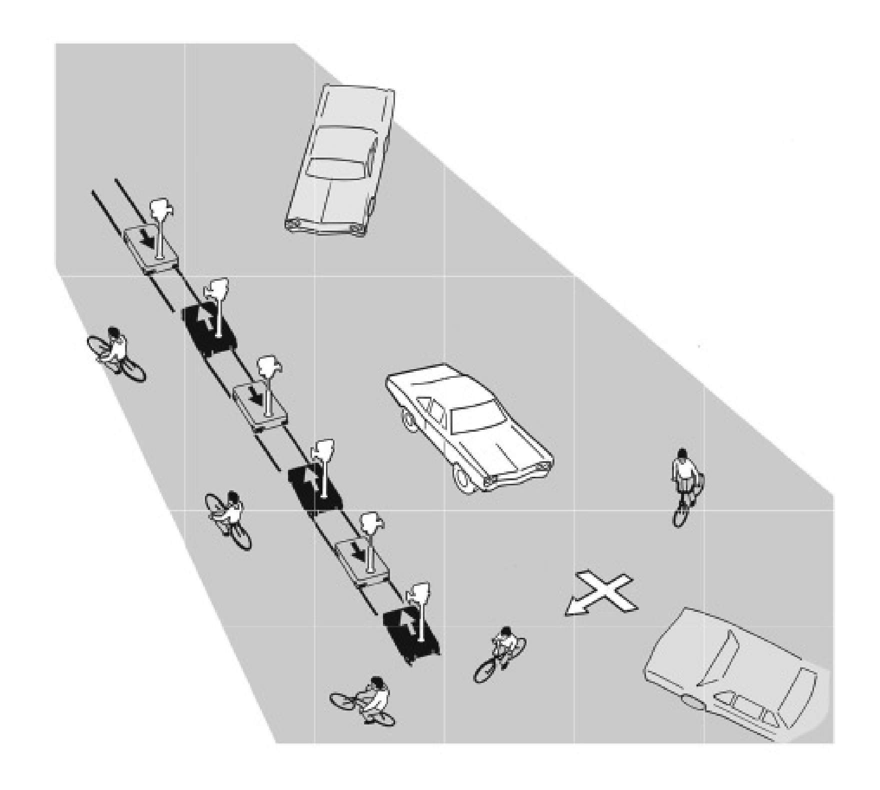


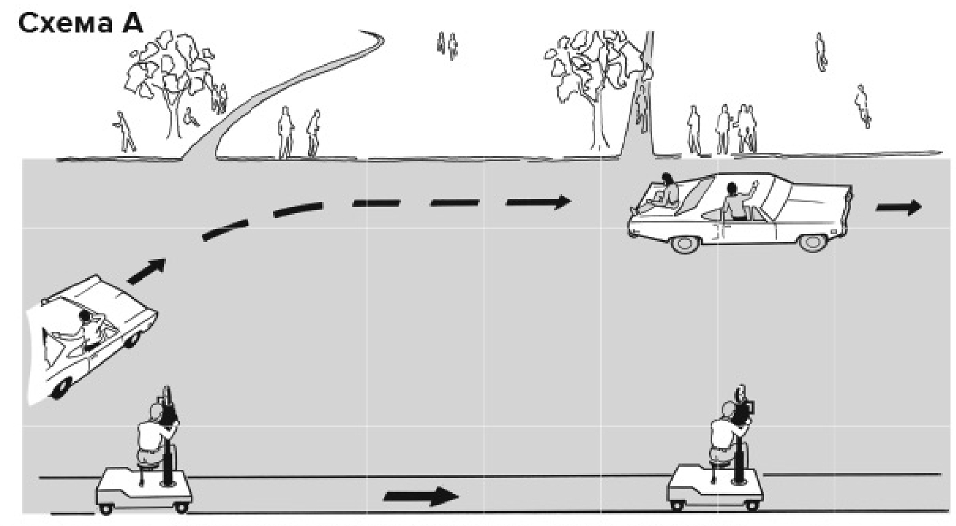
Рис. 20.17

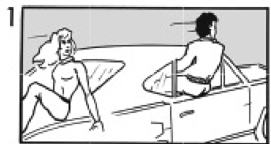
Тревеллинг, соединяющий нескольких сюжетных элементов

Давайте теперь совместим тревеллинг, кросс-панораму и глубинную мизансцену. На следующей пятипанельной раскадровке изображено действие, которое легко можно было бы снять отдельными кадрами.

Схемы А–В на рис. 20.18–20.19 показывают, как объединить отдельные события в один кадр. Компоненты располагаются на разных планах и движутся в противоположных направлениях. Первый — автомобиль, въезжающий в кадр

прямо перед камерой и направляющийся на задний план. Камера делает длинный тревеллинг за автомобилем, движущимся слева направо, пока тот не выезжает из кадра.





Камера панорамирует за автомобилем, запечатлев кадр на панели 1. Машина перемещается на задний план, камера продолжает движение вдоль парковки, держа общий план автомобиля (панель 2).

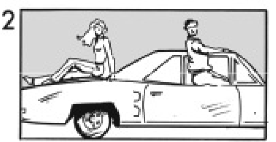
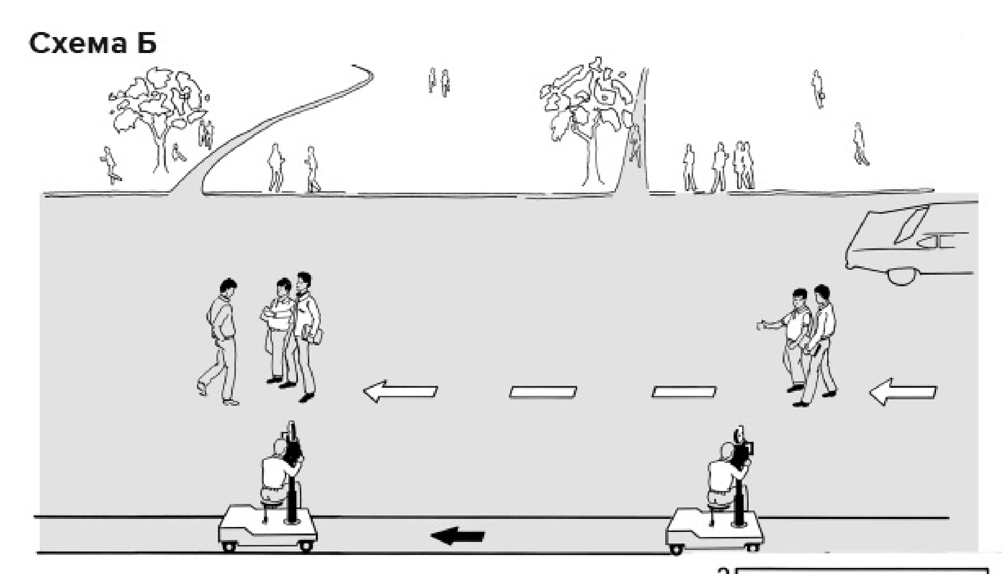


Рис. 20.18



Машина выезжает из кадра, в это время два парня на среднем плане входят с противоположного направления (панель 3). Теперь камера движется параллельно персонажам, снимая их разговор на среднем плане.

3

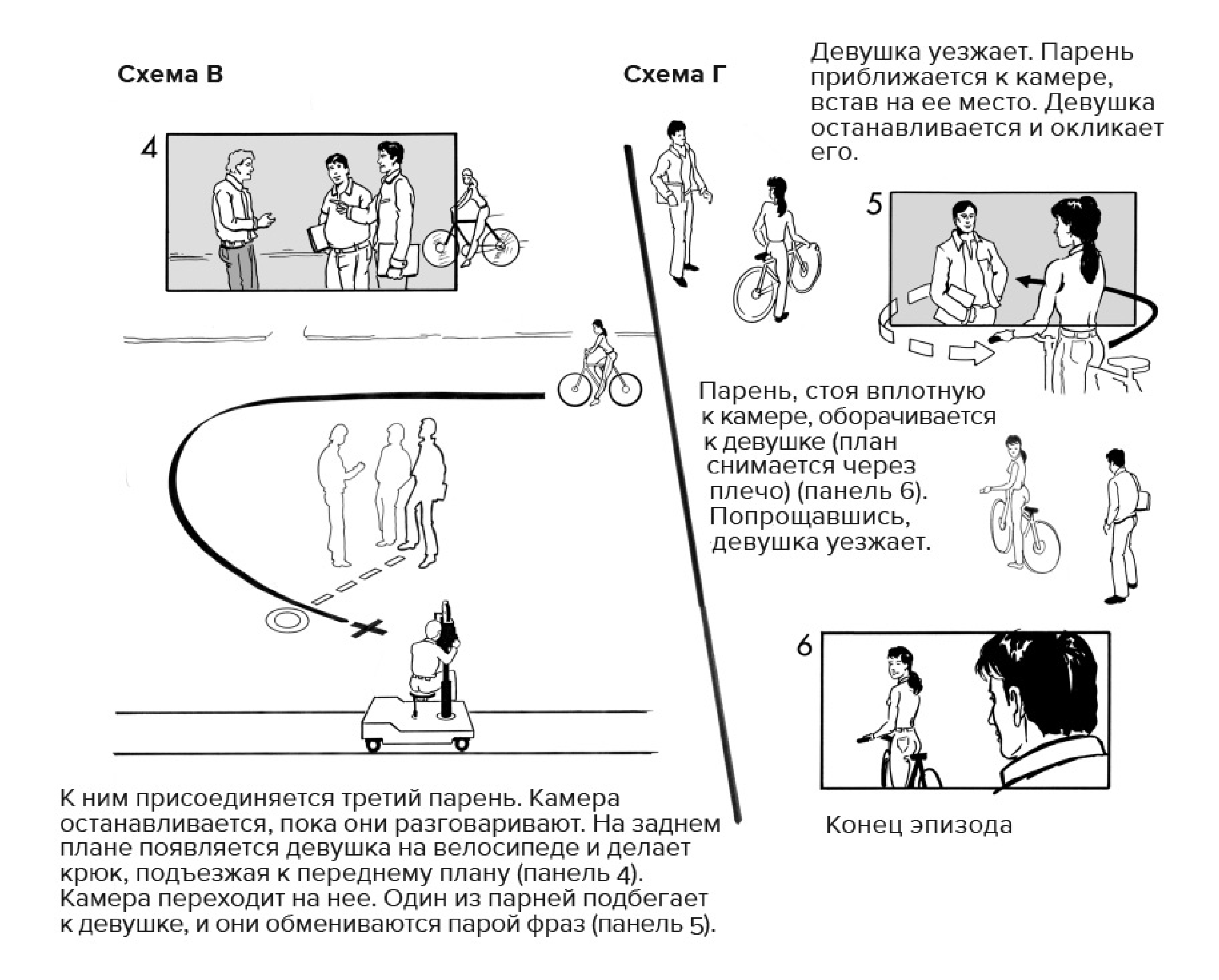


Рис. 20.19

Второй — три парня, появляющиеся в кадре на *среднем плане*. Камера меняет направление, движется по тому же пространству, что только что охватила, вслед за разговаривающими персонажами.

Третий — девушка на велосипеде, въезжающая в кадр на *заднем плане*. Она минует парней, камера ее подхватывает и выводит на *передний план*. В этот момент один из парней подходит к девушке, чтобы поговорить с ней.

Субъективные и модифицированные субъективные тревеллинги

Во всех видах съемки с движения, которые мы изучили, зритель следит за персонажами как нейтральный наблюдатель. Однако камера может двигаться так, будто зритель видит действие глазами героя фильма. Это называется субъективный план героя. Одна из его разновидностей — модифицированный субъективный план, когда в кадр включают персонажа. Например, мужчина подходит к уступу на берегу моря, чтобы найти жену и сестру, сидящих на пляже. На рис. 20.20 отдельные кадры обозначают непрерывный тревеллинг.

1



2



3



Рис. 20.20
Субъективный тревеллинг

Первый вариант — полностью субъективный тревеллинг, в ходе которого камера приближается к двум женщинам на пляже. Этому кадру должен предшествовать заявочный план, показывающий, что мужчина смотрит на женщин.

Следующий вариант (рис. 20.21) — слегка измененная версия субъективного тревеллинга, где камера движется к персонажам, а мужчина смотрит на них. Даже если мы не видим его глаз, он очевидно смотрит на женщин. Приближаясь к мужчине, камера переходит из объективного в субъективный режим. Снимая план через руку, режиссер предлагает зрителям посмотреть на сцену глазами мужчины.

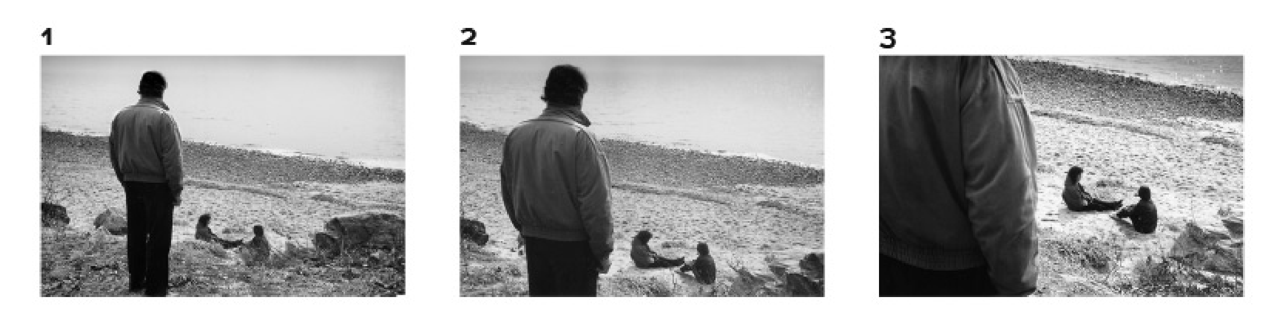


Рис. 20.21
Модифицированный субъективный тревеллинг

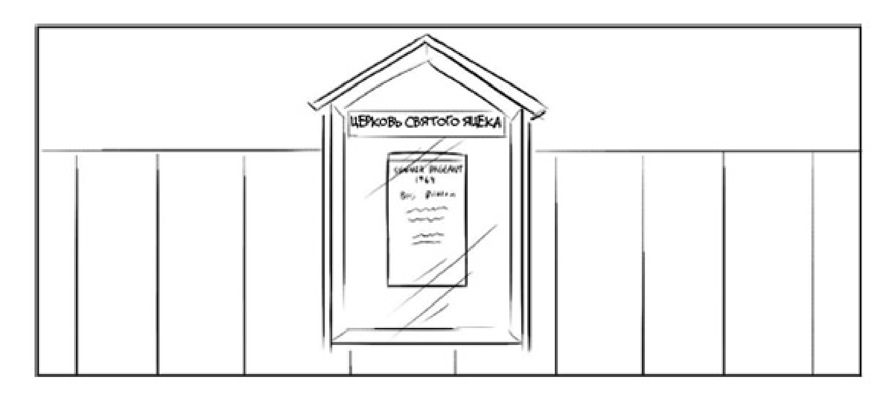
Последний вариант (рис. 20.22) — интересная сцена, в которой персонаж входит в собственный субъективный план. Камера сопровождает мужчину, спускающегося к женщинам на пляже. Актер снят с близкого расстояния, и зритель идентифицирует себя с ним. Когда мужчина минует уступ, камера останавливается. Он спускается на пляж и присоединяется к женщинам, а кадр возвращается в объективный режим.



Рис. 20.22
Персонаж входит в собственный субъективный план

Слом клише

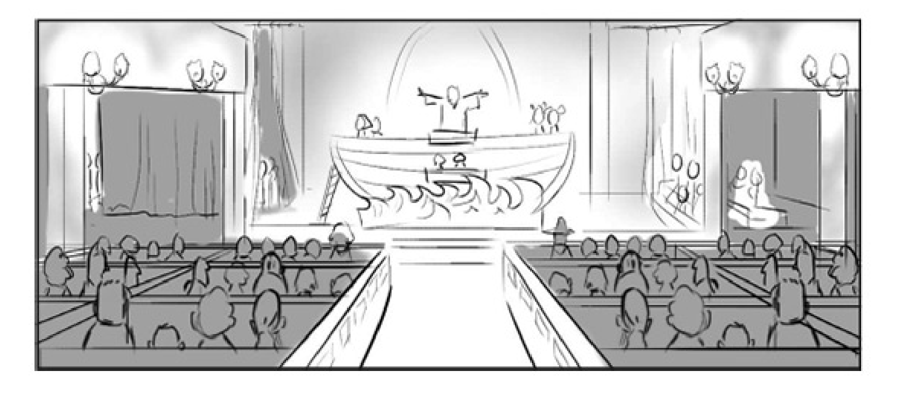
Раскадровка Пэта Харпина к фильму «Королевство полной луны» Уэса Андерсона (рис. 20.23, 20.24) иллюстрирует сцену встречи главных героев — Сэма и Сьюзи. Андерсон часто отходит от традиционного голливудского стиля, привлекая внимание визуально обманчивой простотой, благодаря которой его фильмы приобретают бесстрастную эксцентричность. Режиссер часто использует идеально симметричные мизансцены, выглядящие как театральный просцениум. Кроме того, его стиль характеризуется тем, что в нем почти нет монтажных склеек и редко используются верхние или нижние ракурсы. Так получаются «приплюснутые» мизансцены на уровне глаз. В то же время Андерсон легко переходит к более традиционным кадрам и монтажу, когда это необходимо. Раскадровка состоит из 129 панелей, мы разделили ее на две части по 54 панели.



ЦЕРКОВЬ СВЯТОГО ЯЦЕКА

ЛЕТНИЙ МАСКАРАД, 1964
ОПЕРА
БЕНДЖАМИНА БРИТТЕНА
«НОЕВ КОВЧЕГ»
ИСПОЛНЯЕТ ХОР ОТРЯДА
СВЯТОГО ЯЦЕКА И «НЬЮ ПЕНЗАНС»





Крупный план афиши, сообщающей о проведении театрализованного представления. Мы мельком видим церковь и переходим к ее интерьеру, где готовится праздник, в рамках которого будет поставлена опера Бенджамина Бриттена «Ноев ковчег» (панель 4).

Рис. 20.23
Раскадровка Пэта Харпина для фильма «Королевство полной луны», часть 1

Крупный план певца в церкви. На предыдущем кадре мы видели его на общем плане, теперь камера отъезжает. На панели 3 камера через склейку поворачивает на сто восемьдесят градусов и снимает зрителей. Все кадры на этой и третьей странице сделаны объективными ракурсами. На последней панели мы видим лидера скаутов, камера движется вдоль скамьи, показывая нам лица детей.





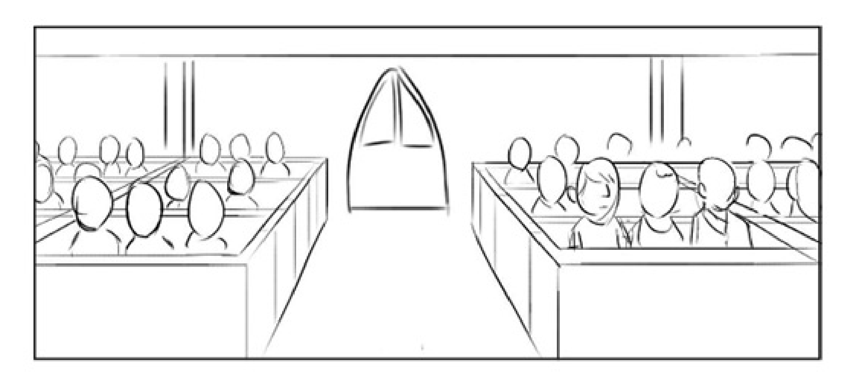


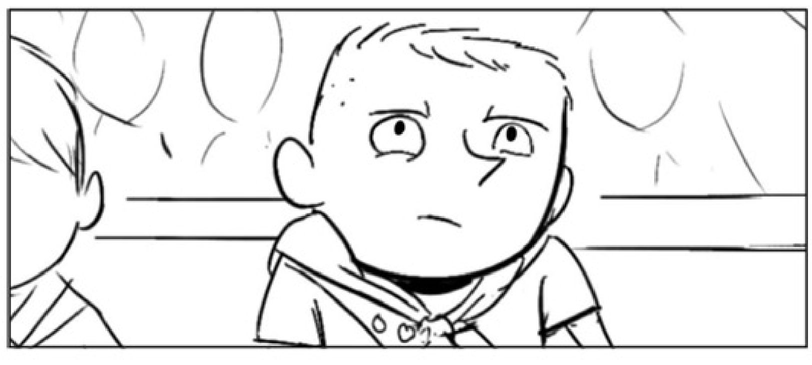


Рис. 20.23 (продолжение)
Раскадровка Пэта Харпина для фильма «Королевство полной луны», часть 1



Тревеллинг заканчивается на Сэме. Эти кадры — часть комедийного эпизода сцены. Съемочный прием очевиден.





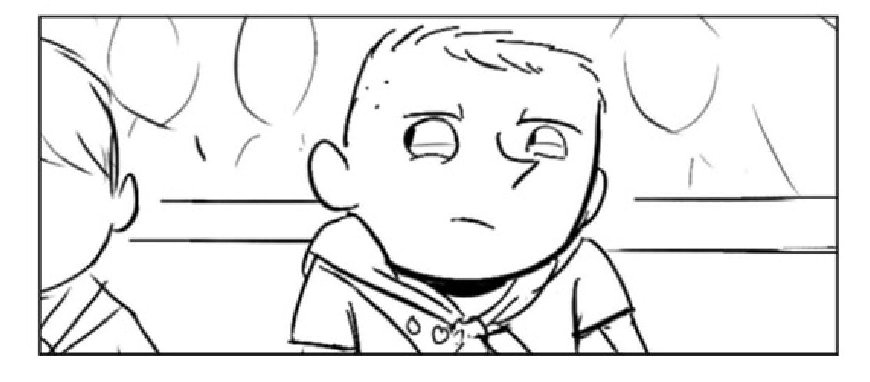
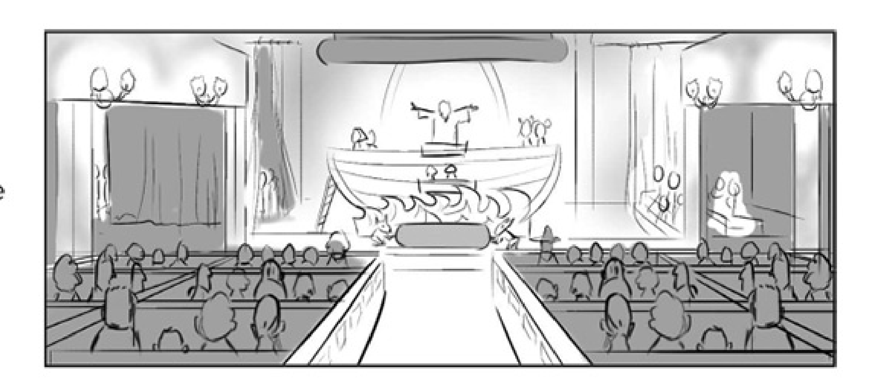


Рис. 20.23 (продолжение)
Раскадровка Пэта Харпина для фильма «Королевство полной луны», часть 1

Эта сцена была вырезана из фильма, но в ней используется тот же прием — объективные ракурсы, выхолащивающие трехмерную перспективу.







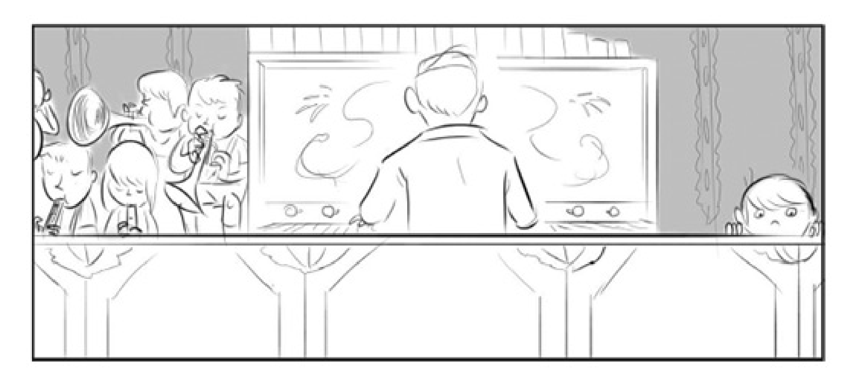
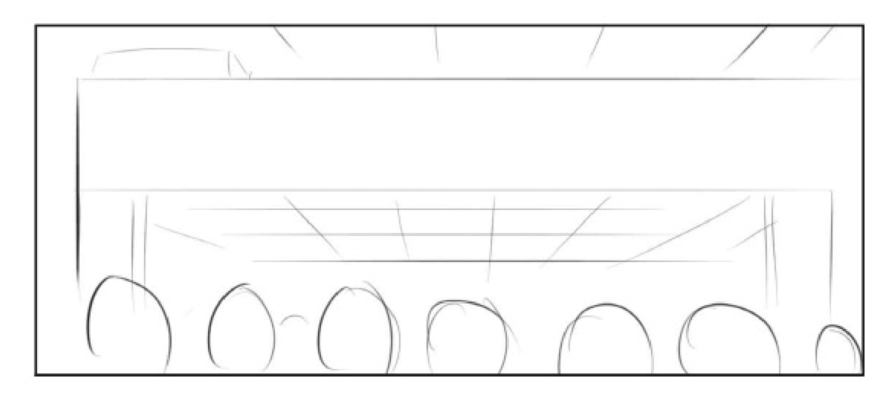


Рис. 20.23 (продолжение)
Раскадровка Пэта Харпина для фильма «Королевство полной луны», часть 1



Обратно к Сэму, скучающему во время оперы.



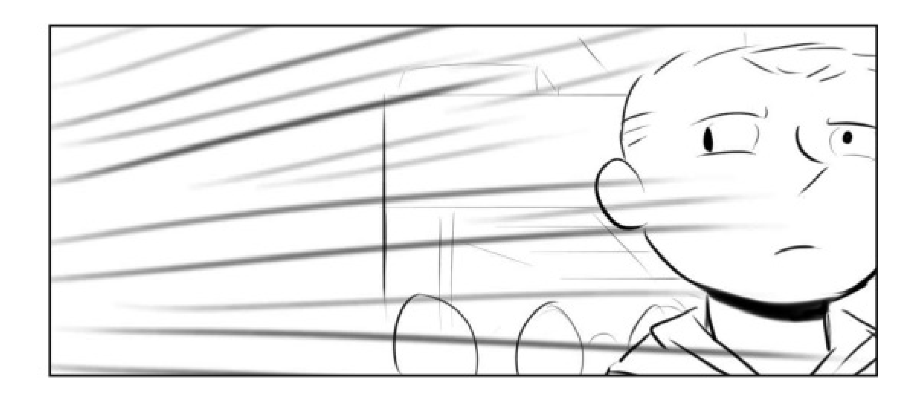




Рис. 20.23 (продолжение)
Раскадровка Пэта Харпина для фильма «Королевство полной луны», часть 1

Сэм встает, мы следуем за ним по боковому проходу, он выходит из зала; женщина-режиссер просит его вести себя тише.



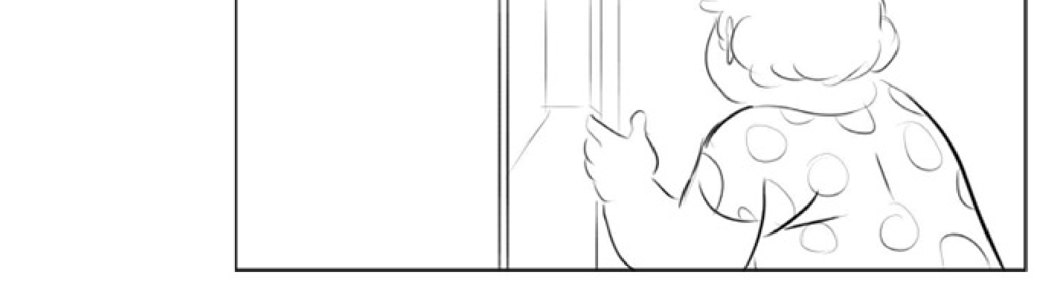


Рис. 20.23 (продолжение)
Раскадровка Пэта Харпина для фильма «Королевство полной луны», часть 1



Кадр с мужчиной, сидящим за сценой с кружкой кофе, и пробегающими за ним детьми был вырезан из фильма, но здесь используется тот же прием. При окончательном монтаже крупные планы зрителей показали раньше. На двух последних панелях на с. 416 Сэм идет мимо множества детей в костюмах животных.







Рис. 20.23 (продолжение)
Раскадровка Пэта Харпина для фильма «Королевство полной луны», часть 1

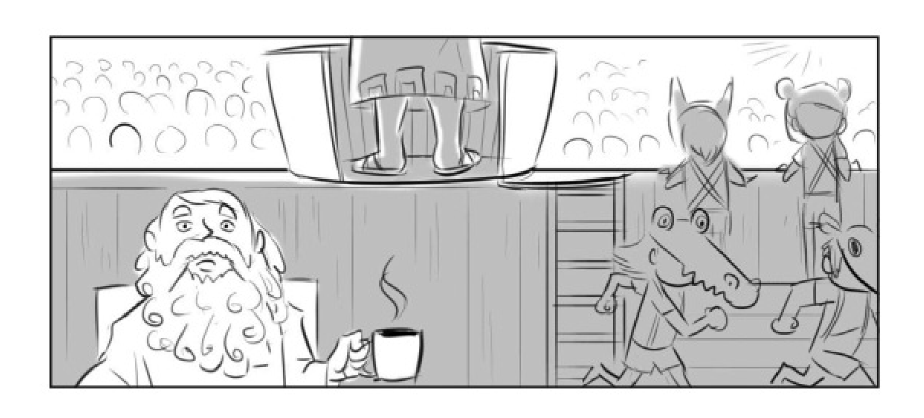




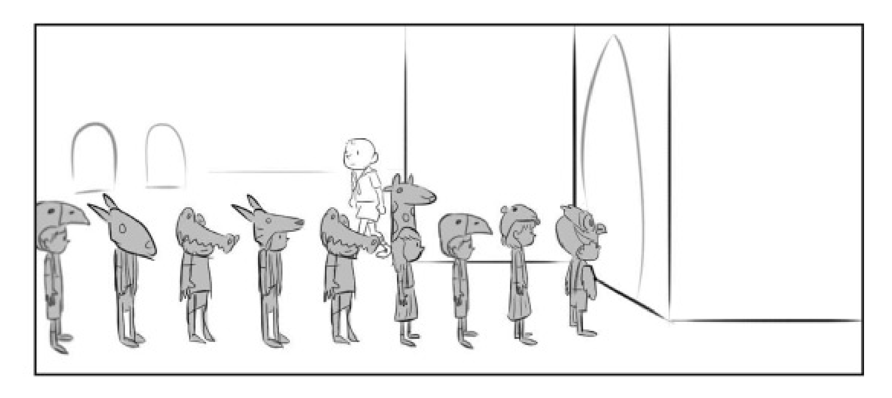




Рис. 20.23 (продолжение)
Раскадровка Пэта Харпина для фильма «Королевство полной луны», часть 1







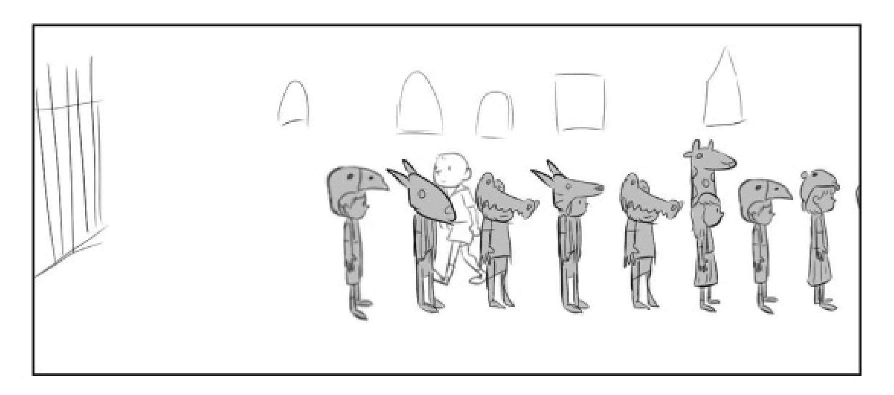


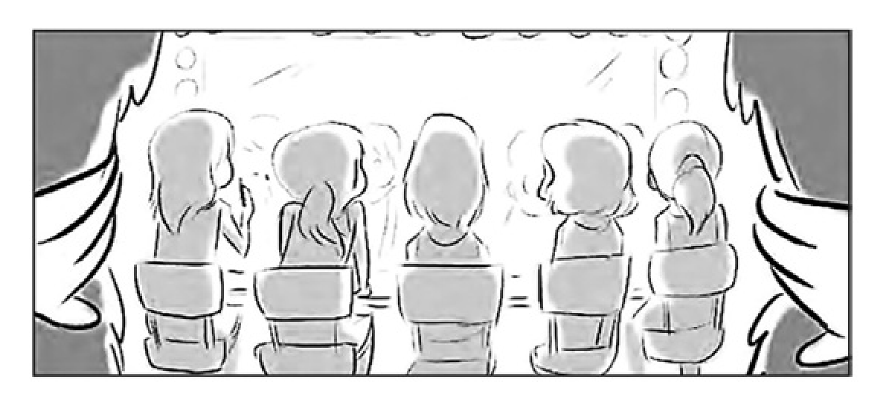
Рис. 20.23 (окончание)
Раскадровка Пэта Харпина для фильма «Королевство полной луны», часть 1

Сцены на рис. 20.23 — театрализованный праздник в церкви, расположенной в городе на небольшом острове. Сэм, десятилетний скаут в хаки, сидит на скамье вместе с другими такими же скаутами и лидером отряда. Он выходит из церкви (уже вечер), проходит мимо женщины-режиссера и трех-четырех десятков детей в костюмах (в основном это костюмы животных). Затем входит обратно, и спускается по лестнице в подвал церкви. На этом первая часть заканчивается, но сцена продолжается — во второй части (рис. 20.24) есть эпизод, где Сэм встречает Сьюзи, с которой сбежит через год.

В подвале за висящими костюмами Сэм обнаруживает гримерку. Он отодвигает вешалки и видит пятерых девочек в костюмах птиц.







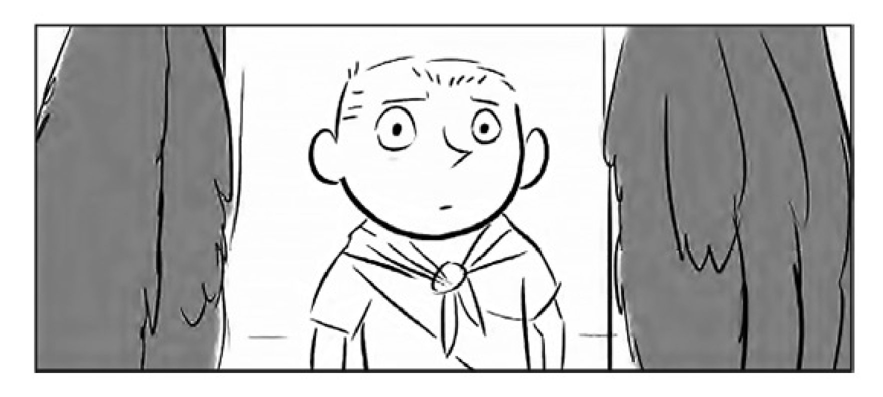


Рис. 20.24

Раскадровка Пэта Харпина для фильма «Королевство полной луны», часть 2



Девочки оборачиваются и смотрят на Сэма. Сьюзи — последней. Сэм спрашивает, какая она птица; девочка отвечает, что ворон.







Рис. 20.24 (продолжение)
Раскадровка Пэта Харпина для фильма «Королевство полной луны», часть 2

Другая девочка говорит Сэму, что ему запрещено здесь находиться. Камера наезжает на Сэма и Сьюзи. В последнем кадре камера панорамирует к забинтованной руке Сьюзи.

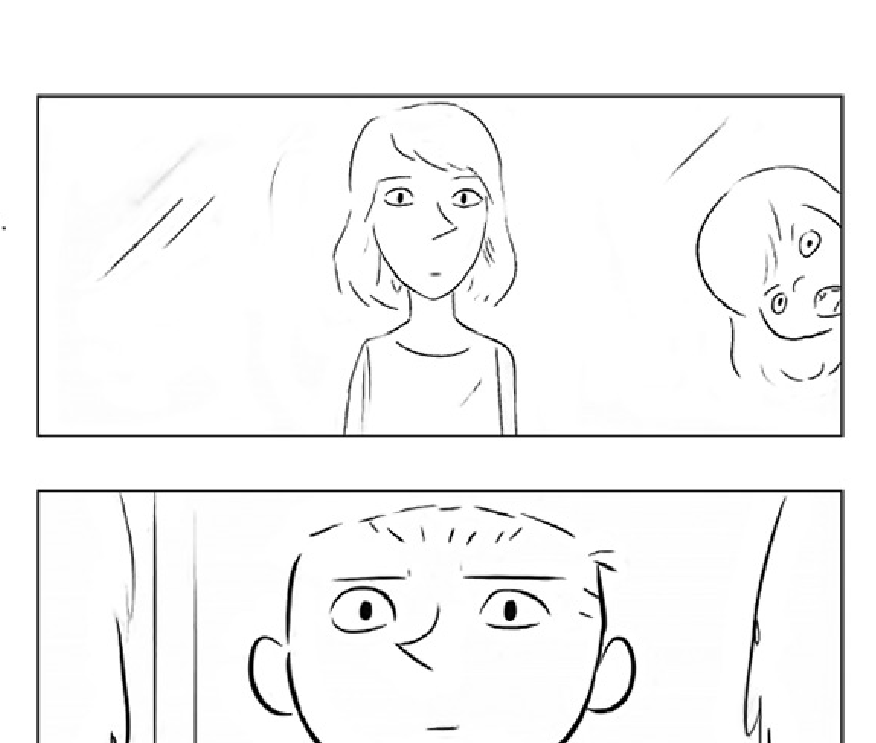
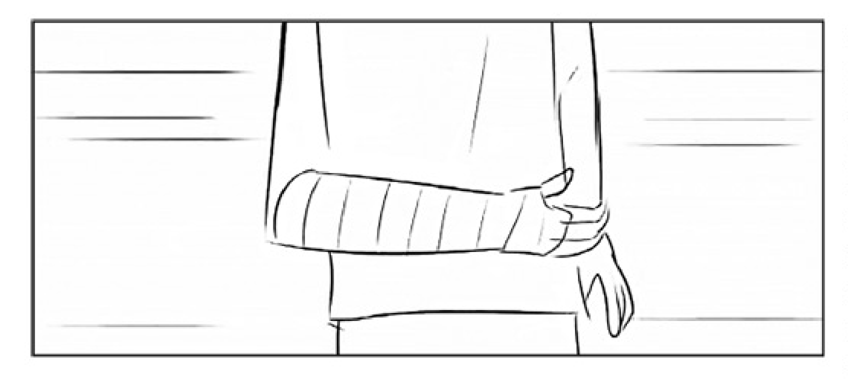






Рис. 20.24 (продолжение)
Раскадровка Пэта Харпина для фильма «Королевство полной луны», часть 2



Сэм спрашивает у Сьюзи, что случилось с ее рукой. Приходит женщина, чтобы увести девочек. В раскадровке она ничего не говорит, но в фильме просит Сэма вернуться на свое место. Сьюзи и еще одна девочка держатся позади, последняя говорит Сьюзи, что та нравится Сэму.

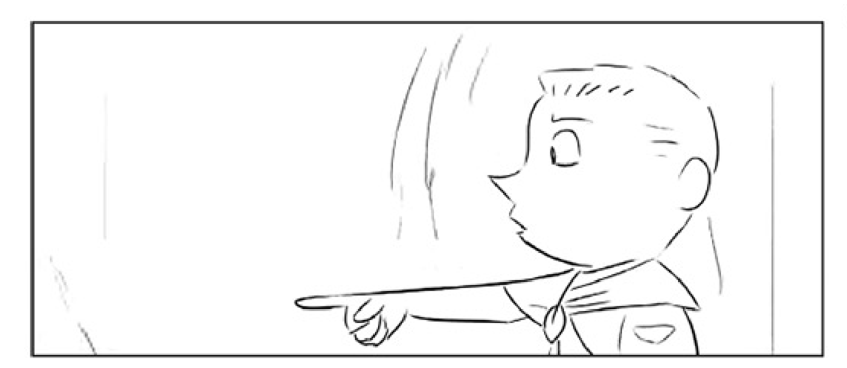






Рис. 20.24 (продолжение)
Раскадровка Пэта Харпина для фильма «Королевство полной луны», часть 2





Рис. 20.24 (окончание)

Раскадровка Пэта Харпина для фильма «Королевство полной луны», часть 2

Глава 21

Переходы

То, каким способом соединяются кадры, важно не меньше, чем сами кадры. Как правило так обозначают смену времени и места действия. Сегодня в кино используются различные переходы между кадрами, широкое поле для экспериментов предлагают также рекламные ролики и музыкальные видеоклипы. Итак, ниже перечислены основные способы соединения кадров:

- прямая склейка;
- наплыв;
- склейка через расфокус;
- монтаж по визуальному совпадению;
- шторки;
- затемнение;
- забеление;
- стоп-кадр.

Прямая склейка

Принято считать, что наплыв обозначает, будто между двумя кадрами прошло какое-то время, а склейка совмещает кадры, следующие в хронологии один за другим. В 1930–1940-е годы это было общепринятым правилом, но сейчас нередко встречаются исключения.

Режиссура монтажа претерпела значительные изменения, и теперь можно соединять не только последовательно идущие во времени кадры. Телевидение популяризовало приемы, ускоряющие движение времени в сюжете, и прямая склейка стала его фавориткой. На телевидении (а теперь и в кино) монтажная последовательность, образованная прямыми склейками — самое распространенное явление. Обычно соединяются несколько часов, а не дни или недели. Возьмем,

например, сцену из фильма «Челюсти» Стивена Спилберга, где офицер Броуди, капитан Куинт и Хупер собирают клетку для акулы на борту рыбацкого судна «Орка». Сцена состоит из шести кадров, каждый из которых длится три секунды. В восемнадцать секунд сжато действие, для выполнения которого потребуется минимум полчаса. Кадры снимаются с разных ракурсов, чтобы дать сильный визуальный контраст между средними и крупными планами. Создатели фильма словно предупреждают нас: нормальное, реальное течение времени прервано. В результате получается ритмически захватывающая последовательность, динамичная, но не режущая глаз. Еще один вариант — использовать один ракурс и композицию, чтобы до нескольких секунд сжать время, необходимое для строительства дома или взросления детей, на что в реальной жизни уходят месяцы и годы. В результате мы видим, как в течение секунд пролетают месяцы, годы или десятилетия.

Наплыв

Наплыв, когда-то вплотную приблизившийся к статусу клише, вновь стал актуальным, так как в последние годы многие его функции взяла на себя прямая склейка. Тем не менее лучше, если режиссер не обращает внимания на моду и использует приемы, которые подходят для конкретного случая.

Наплыв выстраивает мост между разными временами и территориями, поэтому какой бы слабой ни была логическая связь, его всегда использовали как своеобразную изоленту для плохо смонтированных фильмов.

В голливудском стиле принято прятать монтажные склейки, а вот наплывы созданы, для того чтобы ими любовались или хотя бы прочувствовали. Наплывы могут быть какими угодно, но как правило длятся от полсекунды (десять-двенадцать кадров) до минуты в особо выразительных случаях. Самый короткий наплыв, и сегодня он встречается редко, — от одного до десяти кадров. Наплыв используется в ситуациях, когда переход должен быть особенно гладким, как скажем, в

документальных кадрах с видами природы. Например, сюжет о погоне льва за зеброй требует от монтажера совмещения резких, стремительных кадров, призванных передать основное действие. Наплыв способен смягчить переходы, но введет в заблуждение зрителя и замедлит скорость действия. Из-за прямых склеек монтаж будет восприниматься некомфортно. В этом случае в качестве компромисса можно использовать короткий наплыв на тот же кадр — он смягчит склейку, но не замедлит действие. Обычно короткий наплыв незаметен даже профессионалам.

Склейка через расфокус

При использовании склейки через расфокус конец одного кадра медленно выходит из фокуса и соединяется со следующим кадром, который начинается с размытого изображения, и постепенно обретает фокус. Иными словами, это наплыв, но замаскированный другим приемом. Если правильно его выполнить, наплыв невидим, потому что два кадра в расфокусе соединяются в точке, где изображения слишком нечеткие, чтобы понять, что на них. Выход из фокуса обычно происходит постепенно, и наплыв соединяет два кадра так, как если бы они были единым целым. Несомненно, зрителю известны все эти «киношные трюки». Подобный прием часто используется при съемке субъективного плана, призванного показать, что персонаж теряет сознание. Вы наверняка не раз видели, как в кадре пациента вводят в состояние наркоза и операционная для него превращается в размытое пятно. Затем картинка медленно обретает резкость, и вот через несколько часов он уже находится в палате.

Монтаж по визуальному совпадению

Монтаж по визуальному совпадению подразумевает наличие двух соседних кадров, в которых есть схожие визуальные элементы. Несмотря на то что в сценариях обычно его называют

прямой склейкой по визуальному совпадению (или match cut), чаще кадры соединяет наплыв. Наплыв помогает смягчить неровности, возникающие при наложении, но так происходит не всегда. В фильме «На последнем дыхании» Жан-Люк Годар монтирует так кадры с Джин Сиберг, когда она едет в кадиллаке с опущенной крышей. Задний план резко, скачкообразно меняется, хотя машина и водитель остаются в том же положении — для 1960-х годов это был радикальный монтаж. Обратите внимание, здесь совмещаются два типа монтажных склеек: скачкообразная (jump cut) — она некомфортно соединяет разное время, и склейка по визуальному совпадению — она меняет кадры незаметно.

Шторки

Обычные шторки сегодня используют редко, если, конечно, режиссер не имитирует голливудский стиль 1930–1940-х годов. Шторка — наслаивание нового кадра поверх предыдущего, напоминающее опускающийся занавес. Джордж Лукас использовал угловые шторки в «Звездных войнах», отдавая дань фильмам, снятым на вдохновивших его студиях категории B, вроде Monogram или Republic.

Шторки могут двигаться в любом направлении: вертикально, горизонтально или диагонально. Для вытеснения предыдущего кадра и демонстрации нового используют любые формы: круги, квадраты, спирали. Шторка может напоминать по форме желаемый предмет — полицейский значок или замочную скважину — увеличивающийся или сжимающийся по мере того, как один кадр замещает другой. В фильме «Полет в Рио» (1933), где впервые вместе появились Фред Астер и Джинджер Роджерс, для соединения сцен используются десятки разных шторок.

Еще один вариант шторки — «выталкивание» (push-off или push-over) — вытесняет предыдущий кадр и ставит на его место новый. Он отличается от обычной шторки, при использовании которой новый кадр заменяет предыдущий, появляясь *поверх* него.

Шторку можно совместить с любым предметом в кадре, движущимся при панораме в том же направлении и на той же скорости, например с телефонным столбом или деревом. В этом случае край шторки подстраивается под движение столба или ствола. Автомобили, бегуны или дверь лифта — все, что движется через кадр, могут стать своего рода шторкой. Похожий прием используется в мультфильмах, когда анимационный персонаж выталкивает новый кадр. Или в рекламных роликах, где предыдущий кадр «срывается» с экрана, как лист бумаги, а за ним появляется новый — с автомобилем другого цвета, но в том же положении.

Объектная шторка

Этот тип склейки — нечто среднее между шторкой и монтажом по визуальному совпадению. Это соединение кадров выполняется при съемке, а затем корректируется при монтаже. Чаще всего объединяются два плана в одной сцене, а не в разных локациях. Почти во всех случаях этот прием используется, чтобы перейти с общего на средний или крупный план, поэтому склейка кажется более гладкой, почти невидимой. От обычного монтажа по движению ее отличает то, что двигается не главный герой, а объект, находящийся между камерой и персонажем. Объект может быть любым, главное, чтобы он был достаточно близко к камере и полностью перекрывал объектив. Не меняя композиционного центра кадра, дважды снимите движение героя на разных крупностях. Впоследствии эти два кадра склеятся на монтаже в точке, где персонаж будет скрыт объектом от нашего взгляда. В последние годы такая склейка используется для соединения кадров, снятых с разных ракурсов и даже в разных временн*ы*х периодах (рис. 21.1).

И у склейки по визуальному совпадению, и у склейки по объекту, перекрывающему кадр, и у прямой склейки или наплыва одна задача — сделать монтаж комфортным и незаметным для зрителя.

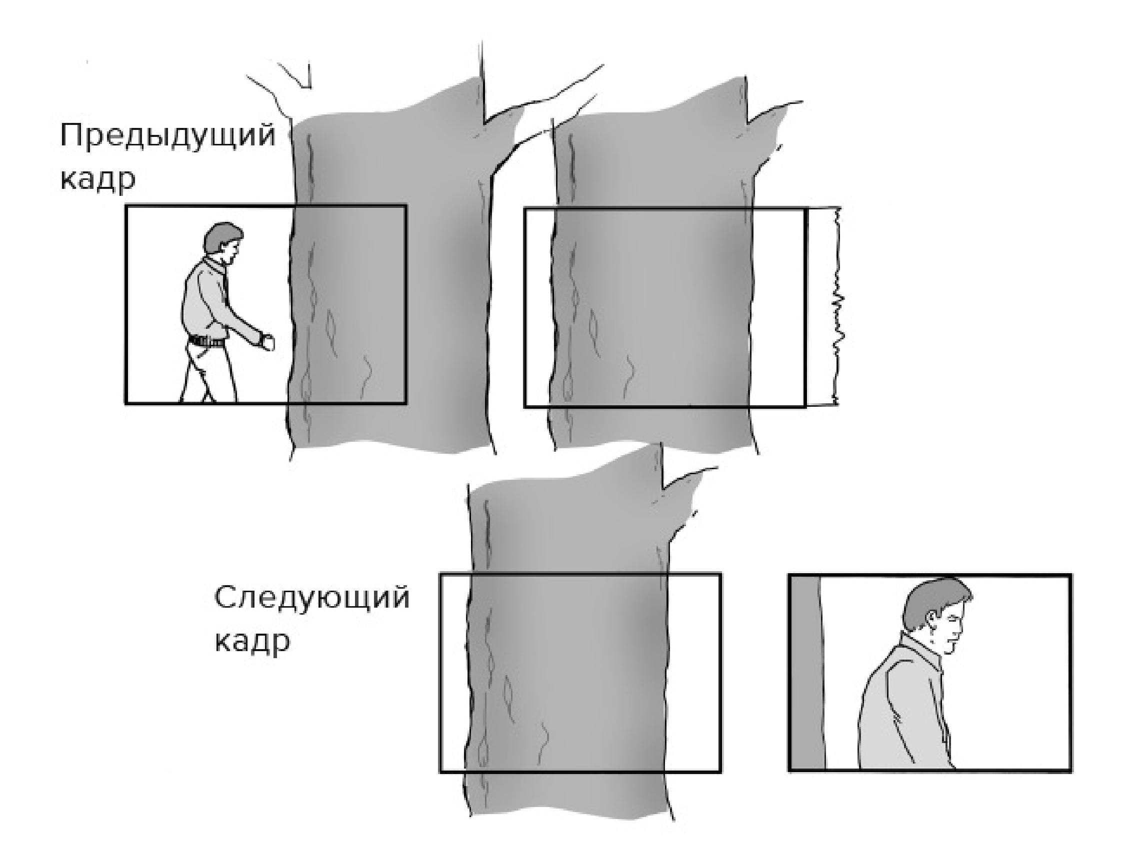


Рис. 21.1
Склейка «по дереву»

Изменение внешности персонажа в кадре при помощи наплыва

В особых случаях трансформация главного героя в кадре делается при помощи монтажного перехода. При этом не происходит совмещения двух последовательных кадров, а персонаж полностью изменяется внутри одного кадра.

До недавнего времени этот эффект был настолько необычным, что считался исключительным нововведением. Однако сегодня компьютерная графика дает возможность осуществлять гораздо более сложные трансформации изображений. Часть кадра или все изображение целиком может быть разбито и с большими изменениями в текстуре и динамике собрано в новое изображение. Эффекты для ТВ-рекламы разрабатывают так, чтобы они приковывали внимание зрителя и максимально на него воздействовали. Это почти

полная противоположность переходам в голливудском стиле, но компьютерная графика позволяет выполнять любые манипуляции. И уже в ближайшем будущем этот прием станет еще популярнее.

Затемнение

Затемнение и выход из затемнения отделяют эпизоды друг от друга, как заголовки разделяют главы в книге. В отличие от наплыва или склейки, которые сшивают сцены, затемнение их разделяет. Этот прием полностью выбрасывает нас из повествования, хотя, если осуществить его быстро, пауза будет минимальной.

Затемнение можно сделать и без использования компьютерных технологий, классика — сцена в комнате, завершающаяся выключением света. Затем в темноте происходит переход к следующей сцене, которая начинается, например, с изображения поезда, выезжающего из туннеля.

Забеление

Для перехода между кадрами можно использовать белый или любой другой цвет. Например, Джон Хьюстон завершает картину «Честь семьи Прицци» изображением ярко освещенного окна, которое медленно становится ослепительно-белым, заполняя весь кадр. Это финал, поэтому мы не переходим к другой сцене, но очевидно, что, если бы нам это было необходимо, мы бы вышли из белизны. Для выхода используют любой яркий предмет — это может быть небо или лампа. Забелению свойственно ощущение легкости, но оно не создает какое-то конкретное настроение, в отличие от наплыва, настраивающего зрителя на лирический тон.

Стоп-кадр

Этот прием отличается от других видов монтажных склеек тем, что его обычно применяют в качестве точки, а не запятой

между сценами. Самый известный стоп-кадр в истории кино — финальный кадр из фильма «Четыреста ударов» Франсуа Трюффо, запечатлевший Антуана Дуанеля на пляже.

Стоп-кадр создает элегическое настроение, ощущение конца и неизбежности судьбы. Этот прием был распространен в 1960-х, и его часто использовали, сейчас же он практически исчез. В последнее время стоп-кадр применяется в основном в качестве элемента субъективного плана, когда нужно показать точку зрения фотографа, делающего снимок. Действие прерывается белым светом и щелчком, обозначающими вспышку и спуск затвора, затем мы видим фото, которое сделал фотограф. Великолепно использовал этот прием Роберт Олтмен в фильме «Военно-полевой госпиталь». Ястребиный Глаз и Ловец врываются в комнату к офицеру и делают компрометирующие его снимки. Мы видим фото на стоп-кадрах, в то время как ополоумевший военный пытается натянуть штаны.

Монтаж

Монтаж — сложный термин. Для всех европейцев монтаж — это процесс соединения киноматериала. Первые советские режиссеры — Лев Кулешов, Всеволод Пудовкин, Сергей Эйзенштейн — говорили об особом виде ассоциативного монтажа. По словам Эйзенштейна, «монтаж — это мысль, возникающая в столкновении двух друг от друга независимых кусков»[50].

В США и Великобритании понятие «монтаж» трактуется как вид склеек, обычно наплывов, использованных, чтобы обозначить течение времени и перемещение между несколькими локациями. Нас в первую очередь интересует это определение монтажа.

Монтаж такого рода — не столько инструмент соединения кадров, сколько способ сжатия времени в истории, разновидность визуальной стенографии, в которой переходы (наплывы, склейки, входы и выходы из затемнения) быстро сменяют друг друга, соединяя идеи. В монтаже для обозначения

изменений часто используются символические образы — например, растущая гора монет в двойной экспозиции с образами биржи и производства, чтобы обозначить улучшение финансового положения персонажа.

Славко Воркапич, югославский эмигрант, прославился как специалист по монтажу в США, создавая именно такие монтажные последовательности. Он живо интересовался экспериментальным кинопроизводством и европейским авангардным кино. Вместе с другими кинематографистами, искавшими новые приемы, он формировал визуальный язык стандартных повествовательных сцен, демонстрирующих сны, загробную жизнь, измененное сознание и фантастические миры.

Сегодня изобретательный монтаж используется не так часто. Для того чтобы большие промежутки времени сжать до коротких сцен, вместо наплывов применяют прямые склейки. Монтаж, передающий идею или мысль, как, например, в случае с упомянутой выше горой монет, сегодня редкость, но у нас все еще есть возможность по-новому взглянуть на старые приемы.

Полиэкран

В общепринятом смысле полиэкран — не прием для перехода, хотя он и используется, чтобы соединять изображения, которые иначе оказались бы в разных кадрах. В 1927 году французский режиссер Абель Ганс задействовал его в нескольких сценах эпического байопика «Наполеон», превратив экран в триптих. Он назвал этот ранний широкоэкранный процесс «поливидением». Для воспроизведения панорамы необходимой ширины использовались три проектора, которые можно было ставить в любом порядке — так, чтобы каждый показывал разное изображение или чтобы два одинаковых обрамляли центральное. Периодически к поликэрану прибегали в эпоху немого кино, чтобы одновременно показать людей по оба конца телефонного провода; похожим образом особая линза

размножала экранный образ через крутящуюся насадку — классический прием для показа галлюцинаций и кошмаров. Режиссер Басби Беркли позднее применял его в графическом дизайне.

Полиэкран не нашел широкого применения в киноиндустрии, и к 1940-м годам почти исчез. В 1960-е он воскрес в фильме «Гран-при» Джона Франкенхаймера, где экран делился на части для изображения различных автомобильных запчастей. Все мы знакомы со слайд-шоу из множества картинок, и хотя эта разновидность мультимедийной презентации продолжает развиваться и процветать в корпоративной и рекламной среде, в кино ее уже не используют.

Единственный режиссер, постоянно экспериментировавший с полиэкраном, — Брайан Де Пальма. Он прикладывал усилия, чтобы изобретать все новые и новые приемы линейного сюжетостроения. Обычно полиэкран создают в монтажной, после того как фильм отснят, но по композиционным причинам лучше заранее организовывать кадр, держа его в уме.

Глава 22

Формат

Кадр

Художники, графики и фотографы имеют возможность менять форматы своих работ как угодно: от фресок с фигурами людей в натуральную величину до портретов для медальонов, ракурс при этом остается неизменным. Режиссер же может изменить ракурс, но не форму или размер кадра. Зато он волен выбирать формат.

Пропорции экрана обозначают понятием «соотношение сторон» — это отношение ширины кадра к высоте. Именно оно определяет форму изображения — это почти всегда прямоугольник, пропорции которого варьируются в зависимости от формата.

Краткая история форматов

В 1890-е годы американский предприниматель и изобретатель Джордж Истмен создал пленку, и с тех пор появилось более сотни различных систем для фиксации и проецирования движущихся образов. В эпоху немого кино, когда студии только начинали монополизировать производство и дистрибуцию фильмов, существовало несколько форматов, но основным был 1,33:1. Стандартный прямоугольник ограничивал многих режиссеров, в том числе Дэвида Гриффита, который, стремясь получить для отдельных сцен нужное композиционное решение, маскировал участок кадра по горизонтали или вертикали. Гриффит часто использовал маски, превращавшие экран в маленький круг или овал с размытыми краями, — прием, который подобно крупному плану переключает внимание на конкретную точку экрана. Самый впечатляющий эксперимент с форматом в эпоху немого кино — «поливидение», созданное Абелем Гансом для «Наполеона».

Я упоминал его в предыдущей главе, рассказывая о полиэкране, но в этом случае три проектора и форматное соотношение экрана использовались не ради решения композиционных задач. Целью Ганса было монументальное зрелище, которое ошеломило бы зрителей. Чтобы разместить армию Наполеона в кадре, экран пришлось растягивать.

Немецкий режиссер Фридрих Мурнау, напротив, в лирическом фильме «Восход солнца» (1927) предпочел сжать экран до квадрата. И все же вопреки этим и другим экспериментам, соотношение 1,33:1, соответствовавшее размеру 35-миллиметровой пленки, широко использовалось на протяжении всего периода немого кино. В 1932 году Американская академия кинематографических искусств и наук утвердила его в качестве стандарта, но с появлением звука потребовался дополнительный доступный участок пленки для оптической дорожки. Стремясь сохранить соотношение 1,33:1, урезали высоту, так появился «академический кадр — классический формат» (соотношение 1,37:1). На протяжении почти двадцати лет он оставался кинематографическим стандартом.

В 1950-х годах, когда телевидение стало всерьез конкурировать с кинотеатрами за внимание зрителей, киноиндустрия отреагировала целым набором широкоэкранных систем, разработанных, чтобы выманить зрителей из гостиных и вернуть их обратно в кинозалы. Этот процесс был аналогичен тому, что происходило в конце 1920-х — начале 1930-х годов, когда начиналась звуковая эпоха. И многие широкоэкранные форматы 1950-х были разработаны или предлагались к использованию еще в те времена. Среди них — Paramount Process (56 мм), Spoor Natural Vision (63 мм) и Fox Grandeur (70 мм). Эти и другие инновации — включая использование стереозвука — могли появиться еще в 1930-е, если бы не Великая депрессия, которая вынудила студии, изначально поддержавшие изменения, отказаться от них до лучших времен. У компаний просто не было ресурсов, чтобы закупить новое оборудование.

Через двадцать лет, когда «выстрелило» телевидение, техническая сторона широкоэкранных фильмов была почти полностью разработана. Возникавшие проблемы решались без особого труда, поскольку в устройстве кинокамеры и проектора существенного прорыва не произошло, за исключением системы малозаметных границ изображения IMAX, благодаря которой обеспечивался максимальный эффект «погружения» зрителя. Приведу здесь лишь несколько примеров широкоэкранных систем, разработанных на протяжении последних сорока лет: Cinerama, изначально трехкамерная и трехпроекторная система, напоминающая поливидение Абеля Ганса; Todd-AO; CinemaScope; VistaVision; Techniscope; Super Panavision 70 и Ultra Panavision 70. Сегодня используются лишь некоторые из них. На момент написания этих строк пленка все еще применяется при съемке картин, выходящих в прокат, но более удобная цифра уже стала доминирующей технологией в коммерческом кино.

На развитие цифровых камер и проекционных форматов оказали влияние традиционные киноформаты. До недавнего времени существовало три основных соотношения экрана: 1,85:1, 1,66:1 и 1,75:1. Первый формат стал неофициальным стандартом в США, а второй был популярен в Европе. Среди меньших форматов наиболее распространенными были 16 мм, Super 16 и Super 8, выдававшие картинку, примерно соответствовавшую 1,33:1. Шестнадцатимиллиметровую пленку можно использовать для съемки академического и широкоэкранного формата, что и стало причиной ее появления в начале 1970-х. Super 16 задействует больше доступного негатива, а потому выдает более четкую, менее зернистую картинку.

Переход к цифре

Сегодня фильмы не только снимают, но иногда целиком создают на компьютере, без применения камеры. Неважно, реальные они или виртуальные, цифровые камеры выдают

кадры, эквивалентные пленочному негативу; их размер измеряется в пикселях. Обозначение для различных форматов — 2K и 4K (2000 или 4000 пикселей соответственно). Самый популярный формат — 1920 × 1080 с соотношением сторон 16:9, то есть почти 1,85:1. Соотношение не зависит от разрешения — изображение с параметрами 16:9 можно собрать как из нескольких тысяч, так и из нескольких миллионов пикселей. Именно так появился термин «мегапиксель», часто встречающийся в мире фотокамер. Размеры 2K и 4K, упомянутые выше, равны 2 и 8 мегапикселям соответственно. Разрешение рассчитать легко: размер цифрового изображения в мегапикселях равен ширине в пикселях, помноженной на высоту изображения. Изображение размером 2K = 2048 × 1080 пикселей, или 2212 миллионов пикселей. Результат округляется до 2 мегапикселей. Изображение размером 4K = 4096 × 2160, или 8 847 360 пикселей, что округляется до 8 мегапикселей.

До этого мы говорили о разрешении применительно к размеру негатива — 16 мм, 35 мм или IMAX; его цифровой эквивалент — сенсор камеры, где качество изображения измеряется в мегапикселях. В профессиональные фотокамеры (Nikon, Canon, Sony DSLRs) встроены сенсоры в диапазоне от 12 до 50 мегапикселей. Этот показатель постоянно растет, и нет никаких препятствий обработки все бóльших и бóльших объемов информации.

Цифровая проекция

В начале 2000-х годов ведущие американские студии запустили крупнейшие со времени появления кино инфраструктурные изменения в области дистрибуции и показа фильмов. Цифровые копии заменили пленку в 98,2% кинотеатров по всему миру. Цифровые форматы не изнашиваются так, как пленка, которая остается целой всего лишь несколько десятков показов, а затем хрупкая эмульсионная поверхность царапается или крошится. Цифровые копии легко делать, и они гораздо дешевле

пленочных. Затвор цифрового проектора не дрожит и не создает микровибрацию, которую зритель воспринимает как движение образа с высокой частотой. В отличие от пленочной, цифровая проекция резкая по всей площади экрана. Такого результата невозможно добиться с аппаратурой для аналоговых фильмов. Но некоторые режиссеры, например Квентин Тарантино, пытаются сохранить традицию просмотра фильмов в артхаусных кинотеатрах. Они настаивают на использовании пленки, и это продлевает ее век.

В 2015 году примерно 85% самых кассовых фильмов были сняты на цифру. К сожалению, в ближайшем будущем красота, которую дарит нам кинопленка, станет уделом особых показов и площадок.

Международный формат HDTV и Full HD — 16:9 (1,77:1). Это основной стандарт для телевидения и компьютерных мониторов, но он же стал альтернативой форматного соотношения 1,85:1 во многих кинотеатрах. Как правило, формат 16:9 в пользовательских и полупрофессиональных камерах имеет разрешение изображения 1920 × 1080 пикселей, даже если оно снимается в большем разрешении, а затем сжимается. Но этого удалось добиться только в начале 2000-х годов, когда появились камеры, снимающие в 4K и больше, в том числе 4K UHD, 5K UHD и 8K UHD. Но в скором времени мы, несомненно, будем смотреть фильмы с еще большим разрешением и большей частотой кадров.

В то же время цифровое разрешение развивается и частота кадров растет — уже тестируют камеры с количеством сменяемых кадров гораздо больше 24 кадров в секунду (fps), оставляя в прошлом почти вековые традиции звукового кино. Телевидение с его чересстрочной разверткой[51] чуть сложнее: там используют 30 fps, полученных из 60 полуполей в секунду. Новые частоты 48 fps и 60 fps[52] предлагаются уже на протяжении многих лет, а недавно появилась частота до 120 fps. Это сложная тема, но можно с уверенностью сказать одно: на смену традиционному облику фильмов, спроецированных

с 24 fps, идет воссоздание реальности с более высокой частотой кадров. Сериалы и новости, идущие в эфир с более высокой частотой, которые должны выглядеть «живо», отталкивают многих зрителей. Одно из лучших описаний разницы восприятия высокой и низкой скорости смены кадров говорит, что «медленная» частота кадров (24 fps) воспринимается нами как прошлое, а телевизионная, быстрая и более плавная, частота (30 fps) — как настоящее. Есть мнение, что многие предпочитают частоту 24 fps, так как в течение ста лет именно так снимались все фильмы. Новые цифровые проекторы в кинотеатрах можно перепрограммировать, что в эпоху пленки было невозможно. Эксперименты с форматами продолжаются, и существует огромное пространство для новых решений.

3D

Эпоха цифрового кино вернула к жизни стереокинематограф[53], но складывается впечатление, что ненадолго. Большинство мультиплексов закупили 3D-очки и перешли на цифровую проекцию. К процессу подключились производители телевизоров и наладили выпуск 3D-панелей. Но несмотря на первоначальный интерес зрителей, популярность 3D быстро сошла на нет. Почему так произошло?

Цифровые технологии позволили улучшить съемку и качество воспроизведения 3D-фильмов, но очки никогда не пользовались популярностью. Они мешают смотреть фильм, их поляроидные фильтры делают изображение менее ярким, что заметно даже неискушенному зрителю. При этом стоимость съемки и постпродакшна 3D-фильма огромна, и, несмотря на заявления многих популяризаторов, 3D-фильмы не привносят ничего фундаментально нового в голливудский стиль. Падение интереса к 3D-фильмам — результат адаптации к ним человеческого зрения. Мозг человека достраивает все неправдоподобно выглядящие для глаза стереоскопические кадры до кадров, в которых пространство будет казаться достоверным. Стереоэффект перестает работать, как только

зрителя захватывает сюжет хорошо срежиссированного фильма. Так что 3D провалилось — и как финансовая возможность, и как художественная инновация.

На рис. 22.1 и 22.2 представлено сравнение цифровых и пленочных форматов. Пленка уходит в историю, а цифровые форматы являются частью развития науки о получении и презентации цифрового изображения. Через десять лет все будет выглядеть совсем иначе. Список пленочных и цифровых форматов, который я привожу, конечно же, ограничен. Я предлагаю вам краткий экскурс, чтобы вы могли составить представление об основных тенденциях.

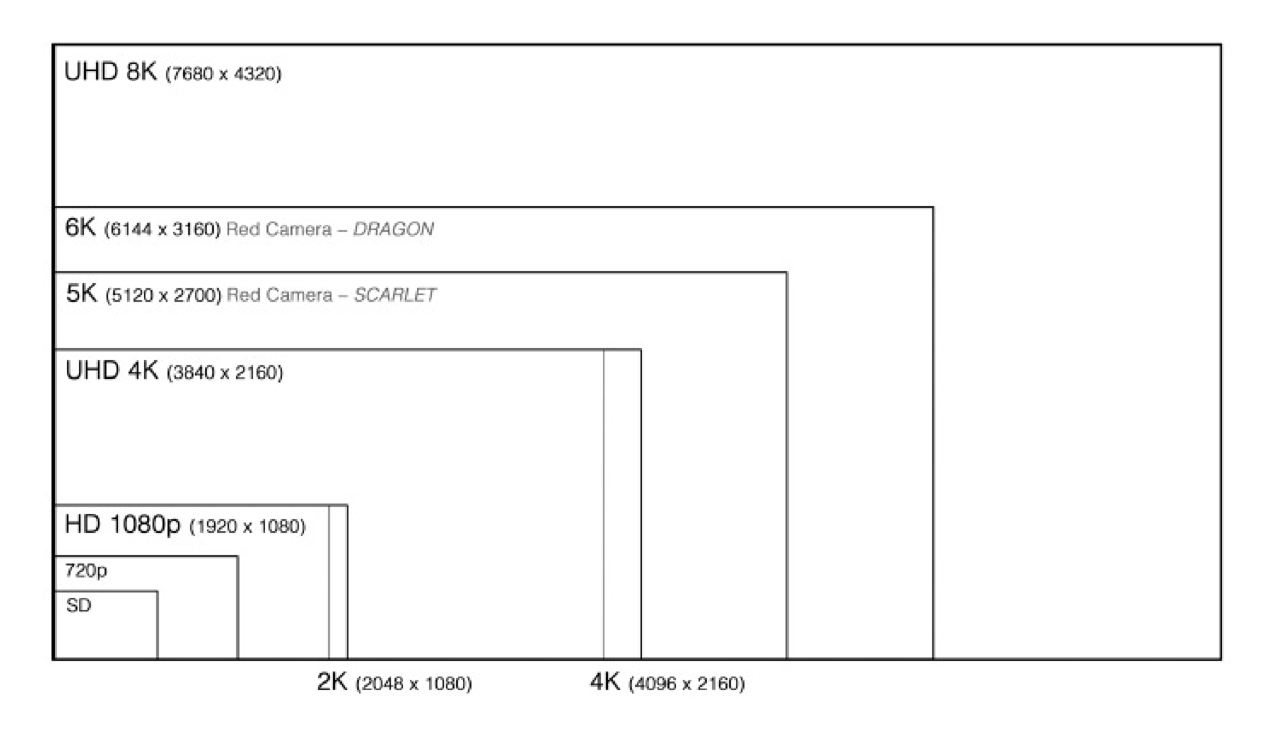


Рис. 22.1
Разрешение кадра цифровых камер

8 мм
Super-8
16 мм
Super-16
Super-35
с шагом в 2 перфорации
35 мм, классический формат
(2 перфорации)
Super-35 (3 перфорации)
Классический формат
Super-35 (4 перфорации)
VistaVision —
35 мм фотопленка —
Полнокадровая матрица
65 мм
IMAX 70 мм

Рис. 22.2
Форматы пленочных камер

Глава 23

Ассистирование

В этой главе я расскажу, как режиссер-новичок может взаимодействовать с актерами на площадке, если у него не было заранее подготовленных раскадровок или превиза. Но, пожалуй, первое, с чего стоит начать любому неопытному кинематографисту, это в течение несколько дней, пока идет съемка, поработать ассистентом у профессионального режиссера.

Ниже я коротко опишу типичный режиссерский день, а затем перечислю основные идеи этой книги, сжатые до коротких тезисов так, чтобы их было легко запомнить.

Итак, вам только что выдали календарно-постановочный план, в котором есть расписание на день. В семь часов утра вам нужно быть на площадке.

Фильм, на котором вы будете ассистировать, снимается на одной локации (несколько комнат в доме в пригороде). В сцене заняты пять актеров. Сюжет простой: два полицейских прибывают к дому по экстренному вызову девочки-подростка, чтобы остановить ссору родителей. Насилия нет, соответственно нет и причины звонить по номеру 911, но девочке некуда больше обратиться. Когда полицейские подъезжают, родители злятся на дочь.

Все вышеперечисленное было разработано в раскадровке, составленной для конкретного дома, но в последний момент пришлось поменять локацию и выбрать другой дом. Его планировка отличается от указанной в раскадровке — не получится сделать длинные проезды. У режиссера нет возможности заранее изучить новую локацию, он увидит дом, только когда прибудет к нему рано утром в съемочный день, так что придется импровизировать.

Съемочный день профессиональной команды состоит из следующих основных этапов: мизансценирование, освещение, репетиция и съемка.

7:00

Прибывает съемочная группа. Слегка перекусив (на съемочной площадке всегда есть еда для группы), осветители и оператор-постановщик оценивают интерьер и определяют, какие окна нужно закрыть, чтобы через них не проходил солнечный свет — его заменят на искусственное освещение. Оборудование выгружают из грузовиков и устанавливают у въезда в гараж. Декорирование происходит только в тех местах дома, где художники знают, что будет сниматься. В любом случае всей команде нужны точные указания от режиссера, потому что раскадровка не точна. Режиссер, оператор, продакшн-менеджер и линейный продюсер должны утвердить съемочные участки. В предыдущей локации между кухней, входной дверью, прихожей и гостиной были широкие проходы. В новой локации комнаты соединены узкими проходами, что ограничивает использование тележки. К тому же на прокладку рельсов понадобится слишком много времени. Линейный продюсер спрашивает у режиссера, что для него важнее: тревеллинги или возможность «спрятать» девочку — главную героиню — на кухне, чтобы когда приедет полиция, она все видела, но оставалась при этом незамеченной. Режиссер решает отказаться от тревеллинга. Ему нужно снять сцену, где девочка будет тайно наблюдать за полицией и родителями. Режиссер, оператор, линейный продюсер и директор картины проходят сцену с актерами и готовятся начать съемку. Часто на этом этапе приглашают дублеров. Режиссер следит за игрой актеров в видоискатель (прибор, поле зрения которого совпадает с конкретным съемочным объективом). Любой из вариантов съемки предполагает необходимость решения технических вопросов.

Типичные трудности, с которыми сталкивается группа, — где спрятать осветительные приборы и как проложить рельсы. Команда способна творить чудеса, реализуя, казалось бы, невозможные задачи, но результат во многом зависит от наличия времени и денег. Освещение для движущейся камеры устанавливается гораздо дольше, чем для стационарного кадра — и линейному продюсеру, скорее всего, придется просить режиссера отказаться от части задумок. Изначально девочка находилась на первом этаже, а родители — на втором. Теперь режиссер понимает, что ее лучше отправить на второй этаж, откуда она будет наблюдать за происходящим и следить за входной дверью в ожидании полиции. Реквизитор переносит из двора в дом большое растение в горшке, чтобы девочка спряталась за ним.

Группа приняла еще несколько решений. Режиссер с помощником, скрипт-супервайзер и директор картины еще раз проходятся по сценарию и новому съемочному плану. Эти профессионалы зададут подробные вопросы по каждой сцене, для того чтобы сюжет получился целостным.

8:45

Прибывают актеры. Режиссер встречает их и отправляет к гримеру. По плану съемка первого плана должна начаться в 10:15.

9:30

Утвержден новый порядок съемки кадров, необходимо перенести осветительные приборы к входной двери. Первый кадр — прибытие полиции. Крыльцо дома расчищено, арендованная патрульная машина стоит у входа. Режиссер и оператор-постановщик обсуждают детали кадра. Возникает новая проблема. Ракурс выбран удачно, но патрульную машину не видно, так как ее загораживает дерево. Режиссер

и оператор находят решение, но для этого придется двигать камеру. Линейный продюсер говорит оператору, что дерево можно убрать во время постпродакшна и добавить цифровое изображение патрульной машины, но это будет стоить 5000 долларов. Наличие автомобиля в кадре необязательно для сюжета, поэтому от него решают отказаться. Патрульной машины не будет — только полиция у входной двери.

10:15

Актеры готовы к репетиции. Сначала режиссер не дает им указаний; он просит, чтобы они действовали так, как в реальной жизни. Он рассчитывает на естественное поведение, которое они затем смогут воспроизвести. Кроме того, режиссеру нужно посмотреть, как актеры взаимодействуют между собой. Он просит актеров прогнать сцену вполсилы. Они делают это на камеру — фильм цифровой и команда снимает репетицию. Затем сцену повторяют еще раз. После репетиций режиссер решает внести несколько изменений. Отец слышит звонок и направляется к входной двери, но останавливается на полпути в прихожей, увидев в окно полицейских. Он смотрит наверх, туда, где прячется девочка. Этого нет в сценарии, но режиссеру нравится момент ожидания — он словно говорит зрителям, что в любой проблеме отец винит дочь. Значит, нужно скорректировать движение тележки так, чтобы камера сняла этот момент.

10:45

Сцену хотят отснять до обеденного перерыва. Прогнав несколько раз сцену с тележкой, группа приступает к съемкам первого дубля. Несмотря на то что на установку оборудования потребовалось довольно много времени, сцена была закончена к полудню. Группе понадобилась вторая ручная камера, чтобы сделать со второго этажа субъективные

планы девочки, через которые зритель смог бы увидеть ее родителей и полицейских. Эти кадры сняли еще во время репетиции, поскольку с такого расстояния движение губ не видно и диалог можно добавить в ходе постпродакшна.

13:00

После обеда снимается сцена ссоры, которая служит катализатором. Действие должно было происходить в спальне, но режиссер решил перенести его на кухню. Режиссер вместе с оператором разрабатывают мизансцену: действие будет начинаться на крыльце, затем камера проследует за отцом на кухню, где и вспыхнет ссора. Режиссер с актерами репетирует сцену на кухне. Кухонный стол ограничивает пространство и режиссеру кажется, что из-за этого сцена выглядит слишком замкнутой. Он хочет, чтобы зрители почувствовали напряжение, поэтому просит актрису больше задействовать пространство и не стоять так близко к партнеру. Она должна чувствовать себя, как зверь в клетке. Он отмечает две точки в сцене, когда жена могла бы в негодовании отойти на пару метров от мужа и отвернуться. Он просит актрису представить, что она в безвыходной ситуации, что она хочет уйти от мужа, но сама еще не осознала этого — достаточно покачать головой и отойти, это сработает сильнее, чем слова. Режиссер выстроил мизансцену, но теперь нужно отрегулировать свет, поскольку актриса перемещается к окну. Движение камеры можно протестировать с дублерами.
Сцена с девочкой в спальне будет сниматься в другой день. Для этого придется построить декорацию, но так как комната используется в нескольких сценах, это оправдывает стоимость ее создания.

14:30

Актеры несколько раз репетируют сцену на камеру.

Съемочная группа просматривает ее, вносит коррективы и меняет несколько реплик. Теперь все готово для съемки. Сцена на кухне длиннее, чем та, что происходит у двери, — на нее потребуется пара часов. Актерам дают немного отдохнуть, поскольку сцена эмоционально напряженная. Режиссер хочет снять еще несколько дублей, но актеры уже сильно устали и первые варианты были лучше. Режиссер и продюсер просматривают отснятый материал и понимают, что получили тот результат, который был им нужен.

16:30

Есть время на то, чтобы снять еще несколько кадров — например, как жена выносит мусор (их делают на ручную камеру снаружи). Действие следующей важной сцены происходит в прихожей — отец просит девочку спуститься со второго этажа вниз. Дочь не соглашается. Пока отец поднимается наверх, она вылезает через окно спальни. Это последний кадр, который нужно снять в доме.

17:30

Поскольку в прихожей уже стоит свет, перестановка оборудования занимает всего двадцать минут. Все готово для съемки. Актеры возвращаются, и сцена отыгрывается за полчаса. На сегодня актеры свободны. Режиссер и оператор-постановщик еще не закончили: им нужно отснять дополнительный материал для монтажа (детали дома, субъективные планы героев). Натурные кадры будут снимать около другого дома в другом городе.

19:00

Конец съемочного дня. Группа разбирает оборудование.

Так выглядит обычный съемочный день. Я привел в качестве примера работу над довольно простой сценой, но экшн-фильмы

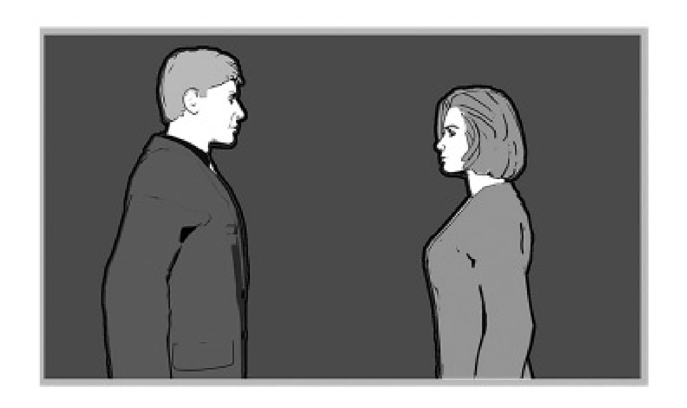
или фильмы со множеством спецэффектов снимаются практически так же, разница лишь в том, что в процессе работы необходимо принимать больше технических решений. Режиссеру будет сложнее выкроить время, чтобы спокойно поговорить с актерами.

Режиссеру многое приходится контролировать, но важно не пропустить и снять момент, когда актеры действуют на площадке как в обычной жизни, естественно и правдоподобно. Давайте кратко повторим те простые приемы, которые позволяют это сделать.

Глава 24

Простые советы для работы на площадке

Базовая съемка



Анна входит в кадр



«Восьмерка» 1



«Восьмерка» 2

Пространство, в котором происходит действие, ограничено. Например, как типичный для телевизионных программ круг

диаметром полтора метра. Такой кадр проще залить светом, и не нужно размещать массовку или сложные декорации на заднем плане. Но есть и недостаток: в этом случае мизансцена не передает реальности происходящего.

Несколько примеров, представленных ниже, показывают, как можно улучшить эту простую диалоговую сцену.

Разговор на ходу



Сцена начинается,
идет съемка...



Мы делаем «восьмерку»
по мере разговора персонажей.



Диалог продолжается
вплоть до окончания сцены.

Базовая съемка проводится в пределах полутораметрового круга, внутри которого и происходит диалог. Мы рассмотрели вариант, где Анна приближалась издалека, а также второй вариант, где совместили обе позиции героев.

На представленных выше панелях изображены статичные кадры, соединенные в одну *подвижную сцену*. В этом случае диалог происходит внутри круга и продолжается, когда персонажи начинают движение. Можно сделать наоборот: начать с движения, а закончить статикой. Или к предыдущему варианту добавить: например, кадр «статика — движение» будет начинаться с того, что Анна приближается к камере.

Расстановка актеров



Базовая расстановка актеров (стандартный план через плечо)



Второй вариант расстановки



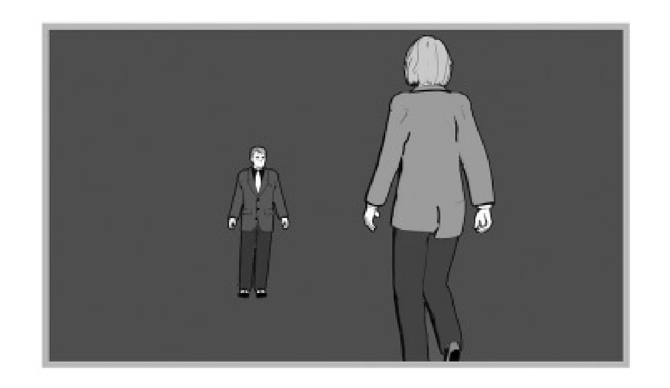
Второй вариант с нового ракурса

Актеры прибыли на площадку. У вас нет раскадровки, поэтому попробуйте срежиссировать сцену, используя базовые приемы.

Затем смените стратегию на ту, которую будете использовать во второй части сцены. Так у вас будет два варианта расстановки актеров в кадре. При необходимости можно добавить дополнительные позиции — актеры их соединят. Иногда актерам может не нравиться тот или иной вариант расстановки, но если изменения подкрепляют сюжет, настаивайте. В итоге вы сможете выработать правильное решение, а актеры и оператор вам в этом помогут.

Продумывайте различные варианты расстановки актеров во время сцены — совмещая их, вы сможете выстраивать сложные мизансцены.

Разворот мизансцены



Анна входит в кадр



«Восьмерка»

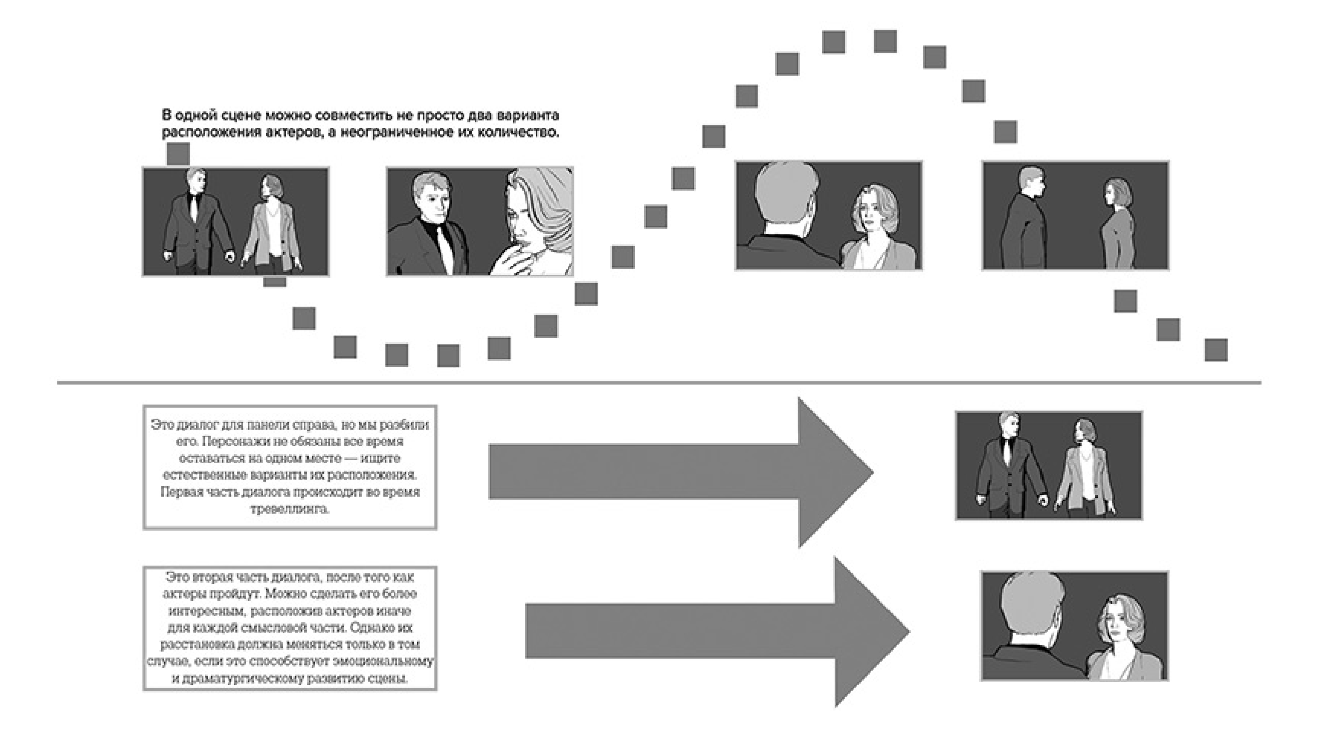


Анна выходит из кадра

Попробуйте снять кадр с приближением, где персонаж будет входить в основной круг действия. Этот кадр вполне может заменить мастер-план, но лучше если вы снимете и его.

В такой мизансцене Анна может начать диалог сразу, как только подойдет к мужчине. В кадре, где она уходит, мужчина остается стоять лицом к камере, что позволяет зрителям увидеть его реакцию. Изучая представленные выше панели, попробуйте применить к ним схемы мизансцен A, I и L.

Зачем на этом останавливаться?



Работа с актерами

Большая часть книги объясняет работу режиссера в теории, и если вы только начинаете свой путь в кино, это отличный способ освоить все азы этой науки. Однако актеры — плоть и кровь фильма, их работа требует эмоций. Даже если ваши раскадровки чертовски хороши, но актер иначе видит решение той или иной сцены, важно к нему прислушаться. Сложная хореография сценического движения, требующая от актера точного попадания в композицию кадра, сильно отвлекает, а повторяющиеся дубли физически выматывают. Хороший режиссер знает, как помочь актеру прочувствовать замысел и сыграть естественно даже в самой сложной из мизансцен, представленных на раскадровке.

Если раскадровки нет, читайте сценарий и создавайте сцену, используя приведенные выше варианты расстановки героев

в кадре. Просто позвольте актерам делать то, что, как им кажется, сделали бы их персонажи. Вам нравится? Если да, то используйте результат.

Иногда бывает нелишне показать актерам раскадровки, но следует иметь в виду, что мысль о том, насколько их игра совпадает с планом, может их отвлекать. Попросите оператора или ассистента сделать площадку удобной для актеров и сосредоточьтесь на актерской игре. Не позволяйте актерам разочароваться в съемочном процессе. Если они смогут сосредоточиться на игровых моментах сцены, технические требования не будут их отвлекать.

Заключение

Какое будущее у искусства рассказывать истории? С чего мы начали и куда движемся? Это сложные вопросы, но если вспомнить, как развивались технологии с XV века, когда была открыта линейная перспектива, можно заметить, что основной тенденцией было воссоздание реальности — или по крайней мере того, как мы ее воспринимаем. Развитие шло постепенно, но с появлением цифровых медиа этот процесс пошел стремительными темпами. Сто лет эволюции пленочных технологий равны примерно пятнадцати годам развития матрицы цифрового фотоаппарата.

Сегодня фильмы смотрят далеко не только в кинотеатрах. На рынок выходят все более впечатляющие домашние кинотеатры, и даже недавние 90-дюймовые плоские экраны уже не предел. Почему? Возможно, уже через несколько лет с помощью VR-очков научатся воздействовать непосредственно на мозг. Лазеры проецируют образ на сетчатку глаза — технологическое улучшение по сравнению с очками. Эта технология только зарождается, но во второй половине XXI века она и другие способы доставки нейронной информации в мозг, несомненно, будут доминировать в медиа. Мы живем в век нейронауки. Через двадцать пять лет VR станет обязательной для потребителей.

Для тех из нас, кто вырос на традиционном кино, новый процесс означает крах всех ценностей. Но на самом деле, если режиссер действительно хочет рассказать историю, инструментарий для него вторичен. По крайней мере, мы все еще в состоянии сделать его вторичным, несмотря на то что живем в эпоху услады для глаз и быстро сменяющих друг друга технологических новинок. Как и на протяжении последних семидесяти лет, коммерческое кино по-прежнему остается конкурентной средой для независимых режиссеров.

Мы живем в эпоху невероятных возможностей. Сегодня мы можем обращаться к зрителям на YouTube или любой другой

онлайн-площадке. Любой человек может взять iPhone и снять короткометражку, тотчас разместить ее и привлечь внимание к своему творчеству. Для этого не нужны инвесторы или дистрибьюторы. Не надо никому отчислять за авторские права. Не нужно слушать советы десятка людей, требующих внести изменения. Так чего же вы ждете?

Приложение. Персоналии и фильмы

Персоналии, упомянутые в книге

Аллен, Вуди (род. 1935) — американский режиссер, сценарист, продюсер, актер. Четырехкратный обладатель премии «Оскар». Знаменит искрометными комедиями и психологическими драмами («Энни Холл» (1977), «Манхэттен» (1979), «Пурпурная роза Каира» (1985), «Полночь в Париже» (2011)).

Аллен, Джин (1918–2015) — американский арт-директор, продакшн-дизайнер, продюсер, сценарист. Обладатель премии «Оскар» 1965 года в номинации «Лучший художник» за работу над фильмом «Моя прекрасная леди» (1964).

Андерсон, Тодд (род. 1942) — американский продакшн-иллюстратор, автор раскадровок к фильмам многих режиссеров, в том числе братьев Коэн.

Андерсон, Уэс (род. 1969) — американский режиссер, сценарист, актер, продюсер. Представитель американского независимого кино, его неоднократно номинировали на «Оскар» за фильмы «Бесподобный мистер Фокс» (2009), «Королевство полной луны» (2012), «Отель “Гранд Будапешт”» (2014).

Астер, Фред (1899–1987) — голливудский актер, танцор, хореограф и певец. Снялся в 31 музыкальном фильме в течение 76 лет.

Базен, Андре (1918–1958) — французский кинокритик, историк и теоретик кино. Автор нескольких книг, посвященных киноискусству.

Бергман, Ингмар (1918–2007) — шведский режиссер театра и кино, сценарист, писатель. Среди наиболее известных фильмов — «Седьмая печать» (1957), «Земляничная поляна» (1957), «Персона» (1966).

Бергман, Ингрид (1915–1982) — шведская и американская актриса, звезда Голливуда. Трехкратная обладательница «Оскара» и других кинопремий.

Бертолуччи, Бернардо (1941–2018) — итальянский кинорежиссер, драматург, поэт. Самые известные фильмы — «Конформист» (1970), «Последнее танго в Париже» (1972), «Последний император» (1987) (за этот фильм режиссер получил «Оскар»).

Бирн, Дэвид (род. 1952) — американский музыкант, композитор, сценарист, продюсер, режиссер, актер. Обладатель премии «Оскар» за музыку к кинофильму «Последний император» (1987).

Бойл, Роберт (1909–2010) — американский художник, продакшн-дизайнер, арт-директор. Работал с Альфредом Хичкоком, Ричардом Бруксом, Норманом Джуисоном и другими голливудскими режиссерами. Четыре раза номинировался на «Оскар», но получил премию только на склоне лет за вклад в киноискусство.

Брандо, Марлон (1924–2004) — американский актер, режиссер. Двукратный обладатель «Оскара» и других премий. Снимался в фильмах «Трамвай “Желание”»

(1951), «Крестный отец» (1972), «Супермен» (1978).

Брессон, Робер (1901–1999) — французский режиссер, сценарист. Представитель минималистского кинематографа. Самые известные фильмы: «Дневник сельского священника» (1951), «Приговоренный к смерти бежал» (1956), «Карманник» (1959), «Наудачу, Бальтазар» (1966).

Бунюэль, Луис (1900–1983) — испанский и мексиканский режиссер. Работал во Франции, США, Испании, Мексике. Снял фильмы «Скромное обаяние буржуазии» (1972), «Этот смутный объект желания» (1977) и другие; получил «Оскар» и множество премий европейских кинофестивалей.

Бурмен, Джон (род. 1933) — английский режиссер, сценарист. Работал изначально в Великобритании, но добился успеха в Голливуде, сняв фильм «Избавление» (1972).

Валенс, Ричи (1941–1959) — американский музыкант, выходец из семьи этнических мексиканцев. Знаменит песней La Bamba, рок-н-рольной обработкой народной мексиканской песни. Погиб в авиакатастрофе в возрасте 17 лет.

Верро, Эд — американский художник, арт-директор, продакшн-иллюстратор. Сотрудничал со многими режиссерами, в том числе со Стивеном Спилбергом и Робертом Земекисом.

Вурцел, Стюарт (род. 1940) — американский художник, концепт-иллюстратор. Работал над фильмами «Пурпурная роза Каира» (1985), «Марли и я» (2008), «Русалки» (1990) и десятками других картин.

Ганс, Абель (1889–1981) — французский режиссер, актер. Снял несколько десятков фильмов, среди них «Наполеон» (1927), «Падение дома Ашеров» (1928).

Гиббонс, Седрик (1893–1960) — американский арт-директор, художник, продакшн-дизайнер. Обладатель 11 статуэток «Оскар».

Годар, Жан-Люк (род. 1930) — франко-швейцарский режиссер, кинокритик, актер, сценарист, монтажер, продюсер. Снял более 70 фильмов, среди них «На последнем дыхании» (1960), «Мужское-женское» (1966).

Гол, Ренди — американский художник, продакшн-иллюстратор, арт-директор. Работает преимущественно над мультипликационными фильмами.

Гриффит, Дэвид (1875–1948) — американский режиссер, актер, сценарист, продюсер. Был одним из основоположников американского кино. Снял несколько десятков короткометражных и полнометражных немых фильмов.

Грот, Антон (1884–1974) — американский художник польского происхождения, арт-директор. Работал на киностудии Warner Brothers.

Дарлинг, Уильям (1882–1963) — американский арт-директор, художник венгерского происхождения. Работал на киностудии XX Century Fox. Обладатель премии «Оскар».

Де Пальма, Брайан (род. 1940) — американский режиссер, сценарист, продюсер. Снимает триллеры, боевики, криминальные драмы. Известные работы: «Лицо

со шрамом» (1983), «Неприкасаемые» (1987), «Миссия невыполнима» (1996).

Дей, Ричард (1896–1972) — канадский и американский художник. Семикратный обладатель премии «Оскар». Работал на киностудиях MGM, XX Century Fox.

Джексон, Барри — американский продакшн-дизайнер, цифровой художник. Работал над мультфильмами «Гроза муравьев» (2006), «Побег с планеты Земля» (2013).

Джонас, Дэвид — американский продакшн-иллюстратор, художник. Сотрудничал со Стивеном Спилбергом и другими режиссерами.

Дисней, Уолт (1901–1966) — американский художник-мультипликатор, режиссер, актер, сценарист, продюсер, основатель The Walt Disney Company.

Дрейер, Карл (1889–1968) — датский режиссер-новатор. Снимал немое кино в разных странах Европы. В 1930-х работал над звуковыми фильмами. В послевоенные годы занимался кинодокументалистикой.

Дрейер, Ханс (1885–1966) — американский арт-директор немецкого происхождения. Начал карьеру в Германии, в 1920-х переехал в США, где работал на студии Paramount Pictures.

Дэвис, Джон (род. 1954) — американский режиссер, сценарист, продюсер. Снял фильмы «Хищник» (1987), «Я, робот» (2004) и многие другие.

Дюпон, Эвальд (1891–1956) — немецкий режиссер, сценарист, один из пионеров немецкого кино. Работал в Германии, Англии, США.

Жигмонд, Вилмош (1930–2016) — венгерский и американский оператор. Начинал карьеру в Европе, в 1960-х годах переехал в США, где снял более 80 фильмов.

Зуберано, Морис (1911–1994) — американский художник, продакшн-иллюстратор, арт-директор. Работал над фильмом «Конан-разрушитель» (1984) и многими другими.

Китон, Бастер (1895–1966) — американский режиссер, актер-комик эпохи немого кино, позднее снимался и в звуковых фильмах. За свою невозмутимость даже в самых смешных сценах получил прозвище «Большое Каменное Лицо».

Коппола, Фрэнсис Форд (род. 1939) — американский режиссер, сценарист, продюсер. Известен благодаря трилогии «Крестный отец» (1972) и военной драме «Апокалипсис сегодня» (1979). Шестикратный лауреат премии «Оскар».

Коэн, Джоэл и Итан (род. 1954 и 1957) — американские режиссеры, продюсеры и сценаристы. Обладатели четырех премий «Оскар», три из них — за фильм «Старикам тут не место» (2007).

Кулешов, Лев Владимирович (1899–1970) — советский актер немого кино, режиссер, сценарист, писатель, теоретик кино. Автор книги-учебника «Основы кинорежиссуры» (1941).

Куросава, Акира (1910–1998) — японский режиссер, сценарист, продюсер. Считается классиком японского кино, на Западе его называли мастером выстраивания композиции и развития сюжета.

Лаки, Фред (1938–1999) — американский художник, автор комиксов, раскадровщик.

Ланг, Фриц (1890–1976) — немецкий режиссер. Снял самый крупнобюджетный фильм эпохи немого кино — «Метрополис» (1927). С 1934 года жил и работал в США.

Ли, Спайк (род. 1957) — американский режиссер, продюсер, сценарист, актер. Обладатель премии «Оскар» за фильм «Черный клановец» (2018).

Линч, Дэвид (род. 1946) — американский режиссер, музыкант, сценарист, художник, писатель. Создатель сериала «Твин Пикс» (1990).

Лукас, Джордж (род. 1944) — американский режиссер, сценарист, продюсер, монтажер, оператор, предприниматель. Создатель саги «Звездные войны» и серии фильмов об Индиане Джонсе.

Лупино, Ида (Айда) (1918–1995) — британская и американская актриса, режиссер. Сняла шесть фильмов в жанре нуар. Одна из первых в истории кино женщин-режиссеров.

Лэбби, Шерман (1929–1998) — американский художник, продакшн-иллюстратор, раскадровщик.

Майер, Карл (1894–1944) — немецкий сценарист, с 1927 года работал в Голливуде.

Майклсон, Гарольд (1920–2007) — американский продакшн-дизайнер, художник, раскадровщик.

Маккей, Уинзор (1867–1934) — американский художник, мультипликатор, мастер короткометражной анимации.

Маккуори, Ральф (1929–2012) — продакшн-иллюстратор, дизайнер, автор образов некоторых персонажей саги «Звездные войны».

Маллинс, Крейг (род. 1964) — американский цифровой художник, концепт-художник. Работает над созданием фильмов и видеоигр.

Маркс, братья (Чико, Харпо, Граучо, Гаммо, Зеппо) — американские комедийные актеры, играли в театре и снимались в кино в 1930–1950-х годах.

Мензис, Уильям (1896–1957) — американский художник-постановщик, режиссер, продюсер, сценарист. Как художник работал над фильмами «Унесенные ветром» (1939), «Эта замечательная жизнь» (1947).

Миллер, Джордж (род. 1945) — австралийский режиссер греческого происхождения, сценарист, продюсер. Известен тетралогией «Безумный Макс» (1979, 1981, 1985, 2015), картиной «Иствикские ведьмы» (1987) и семейным фильмом «Бэйб: Четвероногий малыш» (1995).

Миллер, Тим (род. 1970) — американский мультипликатор, режиссер, создатель визуальных эффектов. Снял фильм «Дэдпул» (2016).

Мозжухин, Иван Ильич (1889–1939) — российский актер немого кино. Начал карьеру на киностудии Александра Ханжонкова, в 1920 году эмигрировал в Париж, в 1926-м перебрался в США, позднее работал в Германии.

Мурнау, Фридрих (1888–1931) — немецкий режиссер эпохи немого кино. Самые известные фильмы: «Последний человек» (1924), «Фауст» (1926), «Восход солнца» (1927).

Одзу, Ясудзиро (1903–1963) — японский режиссер, сценарист, классик мирового кинематографа. Снимал фильмы в эпоху немого кино, затем создавал звуковые черно-белые и цветные картины.

Олтмен, Роберт (1925–2006) — американский режиссер, сценарист, продюсер. Единственный в США обладатель главных наград крупнейших европейских кинофестивалей — «Золотой пальмовой ветви», «Золотого льва» и «Золотого медведя».

Пабст, Георг (1885–1967) — австрийский режиссер, сценарист, продюсер. Работал в Германии, Франции, США, Австрии.

Полглейс, Ван Нест (1898–1968) — американский художник, арт-директор. Самый известный фильм, над которым он работал, — «Гражданин Кейн» (1941).

Преминджер, Отто (1905–1986) — американский режиссер австрийского происхождения. Начал карьеру в Австрии, в 1935 году переехал в США и продолжил работу в Голливуде. Получил «Оскар» в номинации «Лучший режиссер» за фильмы «Лора» (1944) и «Кардинал» (1963).

Пудовкин, Всеволод Илларионович (1893–1953) — советский режиссер, актер, сценарист, художник кино, педагог, теоретик кино. Снял фильмы «Мать» (1926), «Суворов» (1941), «Адмирал Нахимов» (1946).

Ренуар, Жан (1894–1979) — французский режиссер, актер, продюсер, сценарист. Работал во Франции и в США. Знаменит фильмами «Великая иллюзия» (1937) и «Правила игры» (1939).

Роджерс, Джинджер (1911–1995) — американская актриса, певица, танцовщица, обладательница премии «Оскар» в 1941 году. Стала наиболее известна благодаря совместным выступлениям в паре с Фредом Астером.

Россе, Херман (1887–1965) — американский художник, арт-директор студии Universal Pictures. Самый известный фильм — «Дракула» (1931).

Россен, Роберт (1908–1966) — американский режиссер, сценарист и продюсер. Родился в семье эмигрантов из Российской империи. Неоднократно номинировался на «Оскар», но не получил награду. Снял фильмы «Ревущие двадцатые, или Судьба солдата в Америке» (1939), «Бильярдист» (1961, другие названия — «Мошенник», «Профи»).

Сиберг, Джин (1938–1979) — американская актриса, работала в США и Франции. Снималась в фильме «Здравствуй, грусть!» (1958) Отто Преминджера по роману Франсуазы Саган, а также в картине Жан-Люка Годара «На последнем дыхании» (1960).

Скорсезе, Мартин (род. 1942) — американский режиссер итальянского происхождения, актер, сценарист, продюсер. Обладатель статуэтки «Оскар» 2007 года за фильм «Отступники».

Скотт, Ридли (род. 1937) — британский режиссер, продюсер. Создатель многих прославленных исторических и фантастических фильмов, таких как «Чужой» (1979), «Бегущий по лезвию» (1982), «Гладиатор» (2000), «Черный ястреб» (2001), «Царство небесное» (2005), «Марсианин» (2015).

Смит, Уэбб (1895–1955) — американский сценарист, художник, мультипликатор. Работал на студии Уолта Диснея. Принимал участие в создании первого полнометражного звукового мультфильма «Белоснежка и семь гномов» (1937).

Спилберг, Стивен (род. 1946) — американский режиссер, сценарист, продюсер, монтажер. Трехкратный лауреат премии «Оскар». Создатель картин «Челюсти» (1975), «Инопланетянин» (1982), «Список Шиндлера» (1993), «Спасти рядового Райана» (1998), «Линкольн» (2012), а также серии фильмов «Парк Юрского периода» и историй об археологе Индиане Джонсе.

Стоппард, Том (род. 1937) — британский режиссер, сценарист, драматург, критик. Написал пьесу «Розенкранц и Гильденстерн мертвы» (1966) и сам же стал режиссером ее экранизации в 1990 году.

Тарантино, Квентин (род. 1963) — американский режиссер, актер, продюсер. Получил известность после выхода фильма «Криминальное чтиво» (1994), за который был награжден «Оскаром» и другими престижными премиями.

Трюффо, Франсуа (1932–1984) — французский режиссер, критик, сценарист, актер. Создатель картин «Четыреста ударов» (1959), «Жюль и Джим» (1962).

Уайлер, Уильям (1902–1981) — американский режиссер, продюсер, сценарист. Номинировался на «Оскар» двенадцать раз, получил три статуэтки за фильмы «Миссис Минивер» (1942), «Лучшие годы нашей жизни» (1946) и «Бен Гур» (1959).

Уилер, Лайл (1905–1990) — американский художник, арт-директор студии XX Century Fox. Принимал участие в создании фильмов «Унесенные ветром» (1939), «Леди Гамильтон» (1941) и других.

Уиллис, Гордон (1931–2014) — американский оператор. Сотрудничал с Вуди Алленом, Френсисом Фордом Копполой. Снимал все фильмы трилогии «Крестный отец» (1972, 1974, 1990).

Уилсон, Роберт (1932–2007) — американский романист, эссеист, философ, футуролог, анархист и исследователь теории заговора.

Уэллс, Орсон (1915–1985) — американский режиссер, актер, сценарист. Работал в театре и кино. Создатель фильмов «Гражданин Кейн» (1941), «Процесс» (1962).

Феллини, Федерико (1920–1993) — итальянский режиссер, сценарист. Пятикратный лауреат премии «Оскар». Создатель фильмов «Ночи Кабирии» (1957), «Сладкая жизнь» (1960), «8 с половиной» (1963).

Форд, Джон (1894–1973) — американский режиссер, сценарист, продюсер, писатель, крупнейший мастер вестерна, обладатель четырех «Оскаров» за лучшую режиссуру.

Форд, Харрисон (род. 1942) — американский актер, продюсер. Знаменит ролью Индианы Джонса в серии приключенческих фильмов Стивена Спилберга.

Франкенхаймер, Джон (1930–2002) — американский режиссер, лауреат многих премий. Создатель фильмов «Гран-при» (1956) об автогонщиках, «Поезд» (1964) о героях французского Сопротивления.

Херцог, Вернер (род. 1942) — немецкий режиссер, сценарист, актер. Снял более сорока фильмов, по большей части документальных. Создал известный фильм о жизни в Сибири «Счастливые люди: Год в тайге» (2010).

Хичкок, Альфред (1899–1980) — британский и американский режиссер, продюсер, сценарист. До 1939 года работал в Великобритании, затем — в США. Родоначальник кинотриллера, самые яркие его произведения сняты в этом жанре: «В случае убийства набирайте “М”», «Окно во двор» (1954), «Психо» (1960).

Холл, Чарльз (1888–1970) — британский художник, работавший в США в компании Universal Pictures. Работал над фильмами «Призрак оперы» (1925), «На западном фронте без перемен» (1930).

Хоукс, Говард (1896–1977) — американский режиссер, сценарист, продюсер. Снял гангстерский фильм «Лицо со шрамом» (1932).

Хьюстон, Джон (1906–1987) — американский режиссер, сценарист, актер. Снимал художественные и документальные фильмы. Создатель картин «Мальтийский сокол» (1941), «Человек, который хотел быть королем» (1975).

Хюбнер, Ментор (1917–2001) — американский художник, продакшн-иллюстратор. Работал в Голливуде более чем над 250 фильмами, в том числе «Кинг-Конг» (1976) и «Бегущий по лезвию» (1982).

Чианг, Даг (род. 1962) — американский концепт-художник, обладатель премии «Оскар» за лучшие визуальные эффекты. Работал над фильмами «Полярный экспресс» (2004), «Рождественская история» (2009), «Изгой-один: Звездные войны. Истории» (2016).

Штрусс, Карл (1886–1981) — американский оператор. Работал с Дэвидом Гриффитом и Фридрихом Мурнау.

Эйзенштейн, Сергей Михайлович (1898–1948) — советский режиссер театра и кино, художник, сценарист, теоретик искусства, педагог. Снял фильмы «Александр Невский» (1938), «Иван Грозный» (1944).

О фотографиях и раскадровках, использованных в книге

Фотораскадровки, опубликованные в этой книге, были сняты на фотоаппараты Nikon F3 и Olympus OM-2n с применением различных фиксированных фокусных расстояний и объективов на пленку Kodak Panatomic-X и Plus-X. По мере возможности я старался приблизить композиционные параметры к тем, которые используются в большинстве кинематографических форматов, но по ряду технических причин различия неизбежны (например, из-за неточностей, которые допускают производители объективов при измерении фокусного расстояния, и сложностей, возникающих при определении точных фокусных расстояний объективов в закрепленном положении на разном расстоянии от объекта съемки).

В 35-миллиметровых однообъективных зеркальных фотоаппаратах используется соотношение сторон 1,5:1, это нечто среднее между полноценным соотношением 1,33:1, принятым Американской академией кинематографических искусств и наук, и популярным в Европе 1,65:1. Поэтому во время подготовки книги пришлось обрезать кадры, чтобы расширить их до различных широкоформатных соотношений, часто используемых в выпускаемых в прокат фильмах. В книге представлены три соотношения сторон: 1,5:1, обыкновенное широкоформатное 1,85:1 и сверхширокоформатные пропорции технологий CinemaScope и Panavision 70 мм, 2,35:1.

По этим причинам сведения о фокусных расстояниях и диафрагмах, сопровождающие фотографические раскадровки, приблизительны. Воспроизведение той же перспективы, глубины резкости, фокусного расстояния и композиции с помощью профессиональной кинокамеры непременно потребует другого фокусного расстояния.

В прошлом киноиндустрия редко сохраняла арты, создаваемые в ходе продакшна. В качестве иллюстраций в этой книге преимущественно использованы репродукции фотокопий давно потерянных оригинальных артов. В результате были почти полностью утрачены тени и тональное качество работ.

В зависимости от назначения, особенностей иллюстратора и предпочтений режиссера размер раскадровок может значительно варьироваться, бо́льшую часть иллюстраций пришлось уменьшить, чтобы они совпали с форматом книги.

Словарь терминов

А

Аниматик — анимированная раскадровка фильма с добавлением звука, позволяющая до начала съемок представить, какой будет кинокартина.

Б

Бит-борд — миниатюрные скетчи ключевых моментов сюжета или перечень кадров (для анимации) каждого эпизода. Обычно составляются в рамках подготовки к созданию детальной раскадровки.

Бум — 1) стрела крана — механическое приспособление для поддержки камеры в виде перекладины с противовесом, крепящееся к тележке; управляется вручную или дистанционно, что позволяет механику передвигать камеру в пространстве, недоступном при иных способах съемки; 2) микрофонный журавль — телескопическая удочка для крепления микрофона; звукооператор размещает микрофон непосредственно за рамкой кадра при записи чистового звука на площадке.

В

В кадре — термин, обозначающий, что камера «видит» актера или объект.

«Восьмерка» — метод съемки парной сцены, при котором камера запечатлевает героев по воображаемой нарисованной восьмерке вокруг них. Далее в монтаж по очереди может пойти любой план (крупный, средний, общий). «Восьмерка» может быть правильной (без нарушения оси взаимодействия героев) и неправильной.

Г

Глубина резкости (глубина резко изображаемого пространства) — участок пространства перед плоскостью фокусировки и позади нее, воспринимающийся через объектив с достаточной резкостью.

Глубинная мизансцена — способ съемки, при котором объекты в кадре и на переднем, и на заднем плане находятся в фокусе.

Глубокий фокус — конструирование кадра с помощью широкоугольного объектива с открытой диафрагмой, призванное подчеркнуть его глубину и одновременно удерживать в фокусе персонажей на крайнем переднем и заднем планах.

Голливудский стиль (линейный стиль) — визуальный и монтажный стиль, при котором создается иллюзия пространственно-временного единства:

последовательность кадров показывает события в том порядке, в котором они происходили. Голливудский стиль — самый популярный стиль нарративного кино; во Франции его называют découpage classique.

Гэг (от англ. gag — шутка, комический эпизод) — комедийный прием, в основе которого лежит очевидная нелепость.

Д

Движение камеры — движение камеры с помощью операторской тележки, крана, стэдикама, дрона или любого приспособления.

Деталь — версия крупного плана, показывающая часть большого предмета или очень маленький предмет целиком.

Джампкат (скачкообразная склейка) — тип склейки, при котором соседние кадры имеют незначительные отличия, часто при этом в них не меняется ракурс и крупность плана. В некоторых случаях джампкаты являются приемом для сжатия времени.

Они также дешифруют съемку и монтаж, для того чтобы зритель понял, что смотрит фильм (так, например, делал Жан-Люк Годар). В последнее время скачки часто используют в музыкальных клипах и рекламе для достижения ритмического эффекта.

Дубль — вариант кадра. Режиссер требует от съемочной группы и актерского состава повторения действия в кадре на протяжении нескольких дублей, пока не будет удовлетворен результатом.

З

За кадром — отметка режиссера в сценарии, когда персонаж или звук находится за пределами непосредственно изображаемого в фильме.

Закадровый голос — голос невидимого зрителю рассказчика. Закадровый голос можно использовать для передачи мыслей персонажа, когда тот молчит.

Закрепленная камера — камера, находящаяся на штативе или другой опоре. Механизм, контролирующий движение камеры (например, штативная головка), может быть закреплен для получения статичного кадра.

Заявочный план — кадр, представляющий новую локацию в фильме; обычно это первый кадр новой сцены — общий план, снятый с верхнего ракурса. Несмотря на то что многие придерживаются подобной стратегии, такие режиссеры, как Стивен Спилберг, могут начать сцену с крупного плана и отдалиться до общего — это гораздо более творческий подход. См. **Съемка с воздуха**.

Зумирование — наезд на объект или отъезд от него за счет изменения фокусного расстояния объектива; объектив переменного фокусного расстояния часто называется зум-объективом.

К

Кадр через плечо — композиционное решение, при котором актер или персонаж занимает правую или левую часть кадра, но стоит к камере спиной, при этом не пересекая условную вертикальную линию в центре кадра. С другой стороны кадра остается место для второго актера, стоящего к камере лицом. Эта мизансцена часто используется для съемки диалогов. Принцип съемки через плечо применим к плану через бедро или колено. Обычно для обрамления кадра при съемке через плечо задействован один актер. В русской терминологии такой кадр является «восьмеркой».

Клиффхэнгер (открытый финал) — художественный прием в создании сюжетной линии (в литературе или кино), где герой сталкивается со сложной дилеммой или последствиями своих либо чужих поступков, но в этот момент повествование обрывается, оставляя развязку открытой до появления продолжения. Этот прием часто используется авторами, чтобы увеличить вероятность того, что зрители будут заинтересованы в продолжении в надежде узнать, чем закончилась история.

Композитинг или компоузинг — сведение воедино изображений разных медиа, видео, аудио, 3D-анимации для кино и анимации.

Композиция, открытая и закрытая — формы композиции. Открытая подчеркивает более свободное, спонтанное расположение элементов в кадре, раздвигая границы кадра, как будто камера только что появилась в месте действия. Открытые композиции характерны для реалистических фильмов, например документальных. Закрытые композиции самодостаточны и тщательно организованы, они включают в кадр все, что имеет сюжетное значение.

Контрдвижение — движение камеры, противоположное направлению движущегося персонажа.

Косой ракурс (другие названия: китайский или голландский угол) — ракурс, при котором камера смотрит на героя снизу вверх, при этом горизонт кадра должен быть завален набок. Слегка наклонный кадр создает динамическую композицию, а сильный наклон давно превратился в прием для передачи хаоса и безумия (например, косой ракурс часто применяется в «Третьем человеке» Кэрола Рида).

Крупность — понятие для описания размера кадра по отношению к персонажу. Крупный план целиком вбирает лицо персонажа и оставляет мало пространства вокруг него.

Л

Линия взгляда — воображаемая линия между персонажем и объектом, на который он или она смотрит. Когда отдельные крупные планы двух персонажей во время разговора монтируются вместе, их линии взгляда должны совпадать, чтобы казалось, будто они смотрят друг на друга.

М

Мастер-план — вид сцены, при котором взаимоотношения между персонажами ясны, а все драматургическое действие можно охватить, не прибегая к другим кадрам (не путать с более общим заявочным планом).

Метка — обозначение места расположения актеров во время съемки сцены. Когда актер «попадает в метку», он находится в нужной позиции. Чаще всего метка — место локации, куда актер направляется. Она может находиться в полуметре от актера или на противоположном конце комнаты. Метку обычно делают с помощью цветной клейкой ленты на полу — она невидима для камеры, но видна актеру.

Мизансцена (фр. mise en scéne — «размещение на сцене») — изначально понятие использовалось для описания расположения объектов: декораций, реквизита и актеров — на театральной сцене. С годами термин стали использовать и в кино, где он обозначает управление движением актеров внутри кадра во время съемки (не путать с монтажом — манипуляцией пространством в процессе работы со съемочным материалом).

Мизансценирование — организация и хореография движения актеров и основных предметов (например, автомобилей, лошадей) в пространстве кадра. Другое название — постановка. Если камера движется, ее движения также включены в мизансценирование.

Микроплан — экстремально короткий кадр (может быть длиной 1/25 секунды), обладающий почти бессознательным воздействием. Серия таких быстро проносящихся, подобно стаккато, кадров позволяет добиться ритмического эффекта.

Монтаж (фр. montage — собирать) — в европейском кинопроизводстве термин «монтаж» обозначает процесс подбора и соединения снятых фрагментов фильма. В советском кино, где большим влиянием пользовались такие режиссеры, как Сергей Эйзенштейн, монтаж означал саму суть киноискусства. В США у монтажа особое значение — имеется в виду концентрированный повествовательный прием, обычно длящийся около минуты: информация в сюжетном фрагменте выражается не через диалоги, а с помощью последовательности наплывов, соединяющих короткие, выразительные кадры, часто содержащие символы.

Мягкий фокус — малая глубина резкости. Мягкий фокус обычно используется для отделения персонажа в фокусе от плохо различимого заднего и переднего плана.

Н

Нуар (от фр. noir — черный) — кинематографический термин, применяемый к голливудским криминальным драмам 1940–1950-х годов. Жанр кино, в котором запечатлена атмосфера пессимизма, недоверия, разочарования и цинизма, характерная для американского общества во время Второй мировой войны и в первые годы холодной войны.

О

Обратный ракурс — кадр, повернутый примерно на сто восемьдесят градусов по отношению к предыдущему.

Обратный тревеллинг — обратное движение камеры на тележке (по рельсам или без них) по ранее пройденному в этом же или в предыдущем кадре пути.

Однокадровый эпизод — один длинный кадр со сложным организованным действием и поставленным движением камеры, заменяющий монтажную фразу из нескольких отдельных кадров.

Отображение ракурса — метод, при котором архитектурный план съемочной площадки и декораций переносится на плоскость в виде рисунка в перспективе, для того чтобы проверить, как площадка будет смотреться в кадре при использовании конкретного объектива, позиции камеры и соотношения сторон экрана.

Отъезд — кадр, снятый с тележки (или с помощью зумирования). Камера медленно едет от крупного плана объекта, постепенно вбирая пространство вокруг него.

П

Панорама — прием киносъемки, во время которого оператор меняет направление оси объектива. Это своеобразная имитация нашего взгляда, когда мы поворачиваем голову. В отличие от съемки с помощью движущегося оборудования камера зафиксирована на одном месте.

Параллельный монтаж — перемежающиеся кадры, снятые в двух или более локациях, использующиеся для обозначения действия, происходящего одновременно.

Перебивка — кадр, вмонтированный в последовательность и на мгновение прерывающий течение действия. В кадре может быть важная деталь, новая локация, связанная с действием, или субъективный план.

Переброска — быстрое панорамирующее движение камеры, размывающее кадр. Часто используется в качестве перехода.

Перспектива — иллюзия глубины двухмерной поверхности в визуальных видах искусства.

Пиксель — точка растрового изображения, простейший контролируемый элемент цифрового изображения на экране, то есть маленькие квадраты, которые вы видите при приближении цифрового изображения.

Превизуализация (превиз) — прототипирование сцены с помощью цифровой технологии.

Присутствие — 1) звуковая характеристика окружающей среды во время записи звука в комнате или на локации; 2) понятие, введенное Андре Базеном для обозначения иллюзии трехмерного пространства, которую зритель переживает во время просмотра фильма; Базен считал, что это развитие ренессансной линейной перспективы.

Продакшн — процесс создания творческого продукта (чаще в кино-, теле- и музыкальной индустрии).

Р

Ракурс — точка, выбранная режиссером или оператором для съемки персонажа.

Реакция — кадр с актером, слушающим собеседника во время диалога (чаще всего крупный).

Рендеринг — в компьютерной графике процесс получения изображения по модели.

Референс — вспомогательное изображение: рисунок или фотография, которые художник или дизайнер изучает перед работой, чтобы точнее передать детали, получить дополнительную информацию, идеи.

С

Саспенс (от англ. suspense — неопределенность, беспокойство, тревога ожидания) — состояние тревожного ожидания, беспокойства. Использование саспенса в кинематографе обычно связывают с именем Альфреда Хичкока, признанного мастером саспенса. Режиссер умел искусно создавать в своих фильмах атмосферу тревожной неопределенности, напряженного ожидания, боязни неизвестного, предчувствия чего-то ужасного. Вслед за Хичкоком этот прием получил широкое распространение в голливудском кино и в кинематографах других стран.

Сеттинг — среда, в которой происходит действие; место, время и условия действия. Сеттинг может рассматриваться в настольных и компьютерных играх, в фильмах, художественных произведениях, новостях и др. Описывая сеттинг, пользователь определяет свойства реальности, моделируемой медиапродуктом.

Склейка по визуальному совпадению — 1) два разных по крупности плана, соединенные на движении; 2) два или более кадра одного и того же персонажа, соединенные для создания единого места и действия в каждом кадре; так обозначается течение времени; 3) два кадра разных персонажей, имеющих общие визуальные свойства или движущихся в одном темпе. Например, первый кадр луны переходит во второй кадр идеально совпадающего по форме зеркала. В фильме Боба Фоссе «Весь этот джаз» с одного и того же ракурса показано, как несколько танцоров в репетиционной выполняют одинаковые движения. Склейка по движению соединяет их действия, как если бы их непрерывно совершал один и тот же танцор.

Склейка через расфокус — переход, при котором конец одного кадра медленно выходит из фокуса и соединяется со следующим кадром, начинающимся с размытого изображения и постепенно обретающим фокус.

Слежение — способ съемки, при котором камера следует за движущимся объектом.

Соотношение сторон — численно выраженное отношение между высотой и шириной телевизионного или кинокадра. С появлением стандарта цифровой

проекции основным соотношением стало 16:9; у HDTV разрешение варьируется от 2К до 4К и 5К (недавно также появилось разрешение 8К). Более широкое соотношение типа CinemaScope достигается путем снижения высоты изображения.

Статичная камера — неподвижная камера.

Субъективная камера — прием съемки, передающий точку зрения персонажа.

Съемка с воздуха (съемка высоты с птичьего полета) — кадр, снятый с верхнего ракурса, часто выступающий в качестве общего заявочного плана. Благодаря дронам, которые дают возможность снимать видео в отдаленных или труднодоступных локациях, такие кадры сейчас используют часто.

Съемочный период — непосредственный съемочный процесс фильма и промежуток времени, когда он происходит.

Т

Тревеллинг — любой кадр, в котором камера на рельсах перемещается в пространстве. Панорама, однако, тревеллингом не является, поскольку камера остается во время поворота на одном месте.

У

Угол зрения объектива — размер поля, охватываемого объективом, измеряемый в градусах. У широкоугольного объектива широкий угол охвата, а у телеобъектива — узкий. Поскольку диафрагма поля зрения объектива определяет размер кадра, оптический угол зрения объектива измеряется высотой и широтой кадра.

Ф

Фокусировка (фоллоу-фокус) — наведение фокуса объектива в процессе съемки для удержания движущегося персонажа в зоне резкости.

Фронтальная композиция (фронтальность) — популярный в западном искусстве способ размещения фигуры в композиции, где персонаж на картине или рисунке повернут лицом к зрителю.

Х

Характеристика кадра — выбор ракурса, крупности плана и расположения актеров. Обычно описывается в категориях количества актеров в кадре; типичная характеристика кадра: кадр с двумя персонажами, «восьмерка» и крупный план.

Хромакей — технология совмещения двух или больше слоев видео в одном кадре путем удаления фона за счет вычитания определенных цветов из изображения.

Ц

Центр интереса (фокусная точка, или доминанта) — это смысловая и структурная ось композиции, вокруг которой формируется остальное содержание кадра.

Цифровой интермедиэйт (от англ. digital intermediate, DI) — процедура цифровой цветокоррекции готового фильма/видео на этапе постпродакшна, осуществляемая в реальном времени, обычно в присутствии режиссера.

Ч

Черновая фонограмма — временная звуковая запись для анимации или превиза, для которой используются голоса малоизвестных актеров или членов съемочной группы, чтобы заменить голоса звезд во время препродакшна.

Ш

Шторка — переход между кадрами, при котором новый кадр как бы перекрывает собой предыдущий.

Дополнительные источники

Арнхейм Р. Кино как искусство. М. : Изд-во иностр. лит., 1960.

Базен А. Что такое кино? Сб. статей. М. : Искусство, 1972.

Балаш Б. Кино. Становление и сущность нового искусства. М. : Прогресс, 1968.

Кракауэр З. Природа фильма: Реабилитация физической реальности. М. : Искусство, 1974.

Неблит К. Б. Общий курс фотографии: соч. в 3 т. М. : Журн.-газ. объединение, 1932–1933.

Нижний В. Б. На уроках режиссуры С. Эйзенштейна. М. : Искусство, 1958.

Нильсен В. С. Изобразительное построение фильма: Теория и практика операторского мастерства. М. : Кинофотоиздат, 1936.

Пудовкин В. И. Собрание сочинений в 3 т. М. : Искусство, 1974.

Самуэльсон Д. Видеокамеры и осветительное оборудование: Выбор и применение. М. : Гуманитарный институт телевидения и радиовещания им. М. А. Литовчина, 2004.

Эйзенштейн С. М. Избранные произведения: соч. в 6 т. М. : Искусство, 1964–1971.

Albrecht, Donald. Designing Dreams: Modern Architecture in the Movies. New York: Harper & Row in collaboration with The Museum of Modern Art, 1987.

Arijon, Daniel. Grammar of the Film Language. Boston: Focal Press, 1976.

Barsacq, Léon. Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions. Boston: New York Graphic Society, 1976.

Bernstein, Steven. The Technique of Film Production. Boston: Focal Press, 1988.

Brown, Blain. Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors, 3rd ed. London: Focal Press, 2016.

Brown, Blain. Motion Picture and Video Lighting, 2nd Edition. London: Focal Press, 2007.

Campbell, Russell. Photographic Theory for the Motion Picture Cameraman. New York: A.S. Barnes, 1974.

Campbell, Russell. Practical Motion Picture Photography. New York: A.S. Barnes, 1970.

Carrick, Edward. Designing for Films. New York: The Studio Publications, Inc., 1949.

Cinematography and Photographic Practice Alton, John. Painting With Light. University of California Press. 2013.

Dancyger, Ken. The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, and Practice, 5th Edition. Boston: Focal Press, 2010.

Dmytryk, Edward. Cinema Concept and Practice. Boston: Focal Press, 1988.

Dmytryk, Edward. On Film Editing. Boston: Focal Press, 1988.

Fielding, Raymond. The Focal Encyclopedia of Film and TV Techniques. New York: Hastings House, 1969.

Fielding, Raymond. The Technique of Special Effects Cinematography. 4th ed. Boston:

Focal Press, 1985.

Giannetti, Louis. Understanding Movies. 2nd ed. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1976.
Godard, Jean-Luc. Godard on Godard. Translated by Tom Milne. New York: Viking, 1972.

Goi, Michael, ed. American Cinematographer Manual. 10th ed. Hollywood, Calif.: American Society of Cinematographers, 2013.

Halligan, Fionnuala. FilmCraft: Production Design, 1st Edition. Boston, Focal Press, 2012.

Kracauer, Siegfried. Theory of Film: The Redemption of Physical Reality. New York: Oxford University Press, 1960.

Landau, David. Lighting for Cinematography: A Practical Guide to the Art and Craft of Lighting for the Moving Image (The CineTech Guides to the Film Crafts). Bloomsbury Academic: Reprint Edition. 2014.

Laurel, Brenda. Computers as Theatre, 2nd Edition. Addison-Wesley Professional, 2013.

Lipton, Lenny. Independent Filmmaking. Rev. ed. New York: Simon & Schuster, 1983.

Malkiewicz, Kris. Cinematography. 2nd ed. New York: Prentice Hall Press, 1989.

Marner, Terence St. John, ed. Directing Motion Pictures. New York: A.S. Barnes and Co., 1972.

Marner, Terrence St. John, ed. Film Design. New York: A.S. Barnes and Co., 1974.

Mascelli, Joseph V. The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques. Silman-James Press, 1998.

Mast, Gerald, and Marshall Cohen, eds. Film Theory and Criticism. New York: Oxford University Press, 1974.

Miller, Pat P. Script Supervising and Film Continuity. Boston: Focal Press, 3rd Edition, 1998.

Monaco, James. How to Read a Film. New York: Oxford University Press, 1977.

Murch, Walter. In the Blink of an Eye: A Perspective on Film Editing. 2nd ed. Silman-James Press, 2001.

Patz, Deborah. Film Production Management 101, 2nd edition: Management & Coordination in a Digital Age. Michael Wiese Productions, 2010.

Ray, Sidney F. The Lens in Action. Boston: Focal Press, 1976.

Reisz, Karel, and Gavin Millar. The Technique of Film Editing. 2nd ed. Boston: Focal Press, 1982.

Rizzo, Michael. The Art Direction Handbook for Film & Television, 2nd Edition. Focal Press, 2014.

Ryan, Maureen. Film and Video Budgets 6. Michael Wiese Productions; 6th edition, 2015.

Whitlock, Cathy. Designs on Film: A Century of Hollywood Art Direction. It Books; 1st edition, 2010.

Wilson, Anton. Cinema Workshop. Hollywood, Calif.: A.S.C. Holding Corp., 1983.

Онлайн-ресурсы

Принципы режиссуры в аналоговом и цифровом мире в целом совпадают. Однако

с каждым годом появляются все новые и новые программы для продакшна и препродакшна кино. На сайте www.shotbyshotbook.com я буду выкладывать актуальную информацию о цифровых ресурсах, доступных онлайн. Я перечислю лучшие и, будем надеяться, стабильные источники информации.

Lynda.com

Обучение популярному софту компании Adobe и других: After Effects, Photoshop, Premiere, Cinema 4D, Maya и десяткам других медиаприложений.

Redgiant.com

Сайт с отличными обучающими материалами по работе с софтом для создания визуальных эффектов. Их самопровозглашенная миссия — помогать независимым режиссерам. Помимо программ для работы с визуальными эффектами (например, Trapcode), здесь есть много инструментов для цветокоррекции, предназначенных для работы над независимым кино. Компанией руководят режиссеры.

Pluralsight.com (ранее Digital Tutors)

Обучение работе с визуальными эффектами и созданию видеоигр с помощью высокоуровневого софта: Maya, Cinema 4D, Houdini, ZBrush, Blender, Photoshop и многого другого.

Fxphd.com

Обучающий материал для работы с некоторыми ключевыми приложениями для создания визуальных эффектов, а также теория искусства и технологическая теория для цифрового продакшна.

Cinemetrics.lv

Академический сайт, который ведет ученый Барри Солт. Ресурс знакомит с научными и статистическими материалами, приводится информация о длине и количестве кадров и другие количественные измерения из истории кино.

Благодарности

Хочу выразить благодарность людям, которые помогли мне при подготовке этой книги. Слово «помощь» не совсем подходит для того, чтобы описать терпение, время и знания, которыми со мной щедро делились коллеги и друзья. Первым я должен упомянуть моего друга Майкла Визе, который, будучи кинематографистом и издателем, высказал мнение, что книга, посвященная визуализации, будет полезна и другим специалистам.

Джо Муссо, президент компании Production Illustrators и Гильдии специалистов по дорисовке, и Джин Аллен, руководитель Общества арт-директоров кино и телевидения, не только много рассказали о своей работе, но и сэкономили месяцы моей работы, устроив встречи с членами своих организаций, чьи иллюстрации и дизайны используются в этой книге.

Камилла Эбботт, продакшн-иллюстратор, и легендарный арт-директор Гарольд Майклсон помогли мне подготовить текст и схемы, объясняющие метод Майклсона для отображения ракурса. Они сделали ценные замечания по работе над иллюстрациями и вдохновили меня своим энтузиазмом по отношению к кино.

Особая благодарность Стивену Спилбергу, который щедро преподнес мне длинную раскадровку фильма «Империя солнца», часть которой появляется в книге.

Роберт Карринджер, преподаватель Иллинойсского университета, выдавал мне ценные источники информации о продакшн-дизайне в те редкие моменты, когда лично мог ответить на вопросы.

Мэри Корлисс из Архива кинокадров Нью-Йоркского музея современного искусства предоставила раскадровку фильма «Птицы» и высказала ценные предложения в области продакшн-дизайна.

Арты из фильма «Полицейский из Беверли-Хиллз 2» предоставлены компанией Paramount Pictures; арты из «Ла бамба» — собственность Columbia Pictures; арты «Бегущего по лезвию» — собственность Warner Bros. Pictures. Иллюстрации к «Гражданину Кейну», с которых были сделаны репродукции, находятся в Библиотеке редких книг и особых собраний Иллинойсского университета (© 1941 RKO Pictures, Ren. 1968 RKO GENERAL).

Тим Миллер, режиссер фильма «Дэдпул», разрешил мне использовать превизуализацию, разработанную его собственной студией Blur. Я знаю Тима двадцать лет и с восхищением наблюдал за тем, как он превратил магазин аппаратуры для создания визуальных эффектов в одну из лучших в мире студий по их производству и анимации.

Спасибо Уэсу Андерсону, а также его раскадровщику Пэту Харпину, работавшему над фильмом «Королевство полной луны». Уэс помог выбрать одну из своих любимых сцен, послужившую примером его уникального визуального стиля.

У Барри Джексона, продакшн-дизайнера, гораздо больше работ, чем я смог вместить в эту книгу, так что будем надеяться, что я размещу больше на сайте www.shotbyshotbook.com.

Выражаю благодарность за личную поддержку, которую могли оказать только друзья, Дугу Шефферу, Джиму Куну, Скотту Диверу, Джону Трэверсу и моему давнему другу Карлу Ши.

Спасибо Милтону Олшину, моему остроумному двоюродному брату, оператору визуальных эффектов из Нью-Йорка, многими уважаемому профессионалу и балагуру, который привел меня на съемочную площадку, дал мне первую работу и оказал неоценимую помощь в начале карьеры.

Особая благодарность Джейн Вебер за понимание, терпение и поддержку.

Самые теплые благодарности моей сестре Барбаре и родителям Бетти и Стэнли Кацам — за понимание (в большинстве случаев) того обстоятельства, что подвал может

превратиться в киностудию, и за непрекращающуюся веру, что когда-нибудь я смогу чего-то добиться.

Об авторе

Стивен Кац — сценарист, режиссер, продюсер, лауреат многих премий. Автор разнообразных проектов, в том числе световых шоу для рок-группы Grateful Dead, скетчей для телепередачи Saturday Night Live, первого китайского анимационного 3D-фильма и первой полной цифровой превизуализации для фильма «Прямая и явная угроза». Несколько десятилетий пишет о кино для киножурналов. В преподавании и в жизни в целом следует одному и тому же правилу: «Делай искусство!» Подробнее об авторе и его творчестве можно узнать на сайте Shotbyshotbook.com.

Примечания

1. Базен А. Что такое кино? Сборник статей. М. : Искусство, 1972. *Прим. ред.*

2. Андре Базен — редактор главного французского журнала о кино Cahiers du cinéma, кинокритик, одна из ключевых фигур в истории кино. Монтажная теория Базена оказала сильное влияние на все авторское кино. *Прим. науч. ред.*

3. Cinéma vérité (фр. «правдивое кино») — направление в кинематографе, которое характеризуется особым методом съемки документальных и игровых фильмов, а также рядом режиссерских приемов: интервью и наблюдение за ситуациями, как постановочными, так и реальными. *Прим. ред.*

4. Монтажное мышление — умение разложить окружающую действительность на элементы и, применяя принцип отбора, соединить отобранное в целое в соответствии с идейно-художественным замыслом. *Прим. науч. ред.*

5. Сеттинг — среда, в которой происходит действие, а также место, время и условия этого действия. *Прим. ред.*

6. Ракурс — положение кинокамеры по отношению к снимаемому объекту. *Прим. науч. ред.*

7. В российской киноиндустрии арт-директора часто называют главным художником или креативным директором, который отвечает в целом за визуальную концепцию фильма. *Прим. науч. ред.*

8. Стиль — это общность образной системы, средств художественной выразительности, творческих приемов, обусловленная единым идейно-художественным замыслом. Стиль — это то, как режиссер снимает свое кино. *Прим. науч. ред.*

9. В отечественной традиции этот вид киноискусства нередко называют мультипликацией. *Прим. ред.*

10. Золотой век Голливуда — период между 1930-ми и началом 1950-х годов, когда сложилась существующая и поныне система производства кинофильмов. *Прим. ред.*

11. Цифровая живопись — создание электронных изображений с помощью компьютерных имитаций традиционных инструментов художника. *Прим. науч. ред.*

12. Превиз — черновой вид сцены для анимации или кино. *Прим. науч. ред.*

13. Панель — единица измерения в раскадровке. В каждой сцене минимум одна панель — кадр, представленный в раскадровке. Чем насыщеннее движениями сцена, тем больше будет в ней панелей. В русском языке аналогом этого слова в кино будет кадр или кадрик раскадровки, где нарисован один из фрагментов фильма. *Прим. науч. ред.*

14. Нелинейный монтаж проводится при помощи компьютерных монтажных программ. Его важное достоинство — не нужно полностью перезаписывать готовую программу для изменения монтажной последовательности, сокращения или удлинения фрагментов. *Прим. науч. ред.*

15. Линейное сюжетостроение — формирование сюжета по трех-, пяти- или семичастной форме без исследования внутреннего конфликта героя. *Прим. науч. ред.*

16. Драфт — один из вариантов сценария или черновик. *Прим. науч. ред.*

17. Референс — вспомогательное изображение: рисунок или фотография, которые художник или дизайнер изучают перед работой, чтобы точнее передать детали, получить дополнительную информацию, почерпнуть идеи. *Прим. науч. ред.*

18. В сценариях часто используются сокращения «нат.» и «инт.» (натура и интерьер), обозначающие, где происходят съемки — вне помещения или внутри него. *Прим. ред.*

19. Панорама — съемка камерой, стоящей на штативе, как в горизонтальном, так и в вертикальном направлениях. Тревеллинг — съемка с помощью стедикама или тележки. *Прим. науч. ред.*

20. Еще одно название — выкадровка. *Прим. науч. ред.*

21. Аниматик — анимированная раскадровка фильма с добавлением звука, позволяющая представить, каким будет фильм, до начала съемок. *Прим. науч. ред.*

22. Режиссерский сценарий — монтажно-ритмический строй и особенности изобразительного решения литературного сценария режиссером фильма. *Прим. науч. ред.*

23. Композитинг или компоузинг — создание единого изображения при помощи многослойного монтажа. Разновидность спецэффектов в видеопроизводстве, основанных на совмещении двух и более различных изображений, созданных независимо друг от друга. *Прим. науч. ред.*

24. Кат-сцена (англ. cut-scene — вырезанная сцена, врезка, сценка) — кинематографическая вставка в игре, когда игрок слабо или вообще никак не может влиять на происходящие события. *Прим. ред.*

25. Доппельгангер — в литературе эпохи романтизма двойник человека, появляющийся как темная сторона личности или антитеза ангелу-хранителю. В произведениях некоторых авторов персонаж не отбрасывает тени и не отражается в зеркале. Его появление зачастую предвещает смерть героя. *Прим. ред.*

26. HDRI (англ. high dynamic range image — изображение с повышенным динамическим диапазоном) — панорамные фотографии, содержащие намного больше информации о яркости и освещении, чем способен воспринять человеческий глаз. *Прим. ред.*

27. Цифровой интермедиэйт (или цифровая промежуточная копия) — современная технология кинопроизводства, позволяющая обходиться без кинопленки и контратипирования на промежуточных стадиях. Основана на сканировании оригинального кинонегатива и дальнейшей работе с цифровой копией исходных материалов. *Прим. науч. ред.*

28. Камера светового поля (или пленоптическая камера) — цифровая видеокамера, фиксирующая не распределение освещенности в плоскости действительного изображения объектива, а создаваемое им векторное поле световых лучей (световое поле). На основе картины светового поля может быть воссоздана наиболее полная информация об изображении, пригодная для создания стереоизображения, фотографий с регулируемыми глубиной резкости и фокусировкой, а также для решения различных задач компьютерной графики. *Прим. науч. ред.*

29. Хромакей — технология совмещения двух и более изображений или кадров в одной композиции, позволяющая заменить фон объекта. Широко используется кинематографистами для «перемещения» объекта в другое место. *Прим. науч. ред.*

30. Питч — устная или визуальная презентация кинопроекта, цель которой — привлечь инвесторов к финансированию проекта. *Прим. ред.*

31. Персонажная арка — трансформация нравственной позиции героя в течение сюжета фильма. *Прим. науч. ред.*

32. Уэстон Д. Режиссер и актеры. Как снимать хорошее кино, работая вместе. М. : Манн, Иванов и Фербер, 2020.

33. Худи (англ. hoodie, от hood — капюшон) — разновидность свитера из мягкого хлопчатобумажного трикотажа или флиса с капюшоном. *Прим. ред.*

34. Субъективная съемка — съемка, отражающая субъективный взгляд героя, показывающая, куда или на что он смотрит. *Прим. науч. ред.*

35. «Восьмерка» — метод съемки парной сцены, при котором камера запечатлевает героев по воображаемой нарисованной восьмерке вокруг них. Далее в монтаж по очереди может пойти любой план (крупный, средний, общий). «Восьмерка» может быть снятой по правилам (без нарушения оси взаимодействия героев) и неправильной. *Прим. науч. ред.*

36. Логлайн — содержание сценария в одном предложении с упоминанием поворотного события. *Прим. науч. ред.*

37. Телесуфлер — дисплей, отображающий текст речи или сценария. Телесуфлер находится на оси объектива и не перекрывает его, позволяя читать текст и смотреть прямо в глаза зрителю. *Прим. науч. ред.*

38. Заявочный план — это, как правило, первый кадр, который видит зритель, а также кадр, начинающий любую новую сцену в фильме. Он показывает зрителю, где и когда происходит действие. *Прим. науч. ред.*

39. Ось взаимодействия — воображаемая линия, соединяющая встречное направление взглядов участников диалога. Ее используют для расстановки камер. *Прим. науч. ред.*

40. Континьюити (англ. continuity) — связность и целостность элементов повествования (например, один и тот же цвет букета в нескольких кадрах одной сцены). *Прим. перев.*

41. Групповая сцена — сцена, в которой участвуют не более 15 человек. *Прим. науч. ред.*

42. Скрипт-супервайзер (англ. script supervisor) — член съемочной группы, следящий за соблюдением континьюити, включающим в себя костюмы, реквизит, декорации, прически, грим и действия персонажей. *Прим. перев.*

43. В 1920 году актер Иван Мозжухин уже покинул Россию, а эффект, который впоследствии стал называться «эффектом Кулешова», описывается в книге «Практика кинорежиссуры», изданной в 1935 году. Лев Кулешов пишет, что в 1916–1917 годы он поспорил с актером и режиссером Витольдом Полонским, будет ли выражение лица актера, который играет человека, сидящего в тюрьме, тоскующего по воле и увидевшего открытую дверь, отличаться от выражения человека, который голодал и увидел тарелку супа. Они сняли эти сцены и поняли, что на монтаже разница была совершенно незаметна. При этом Кулешов нигде не упоминает актера Мозжухина. *Прим. науч. ред.*

44. Глубинная мизансцена — сложное построение кадра, при котором одинаково важны и передний план, и задний. Часто в кино актер на первом плане в отличие от зрителя не замечает, что происходит на втором, тем самым сильнее вовлекая зрителя в сюжет и заставляя его сопереживать событиям фильма. *Прим. науч. ред.*

45. Сцена, в которой участвуют более 15 человек. *Прим. науч. ред.*

46. Рапид — в профессиональном лексиконе еще одно название для ускоренной съемки (с большой частотой кадров в секунду), которую применяют, чтобы добиться эффекта замедленного движения. *Прим. науч. ред.*

47. Нарративное кино, в отличие от репортажа или научно-популярного, это кино, в котором рассказывается история, реальная или придуманная, по определенным правилам кинодраматургии. *Прим. науч. ред.*

48. Инерция зрения (персистенция, от лат. *persisto* — постоянно пребывать, оставаться) — особенность зрительного восприятия дискретных последовательных событий, которые кажутся непрерывными. Так, например, когда крутят горящий факел, глаз видит огненный круг вместо нескольких положений одного и того же горящего факела. У кинескопного телевизора при частоте кадров 50 герц есть мерцание, но из-за инерционности нашего зрения мы этого мерцания не видим. *Прим. перев.*

49. Съемка с движения — прием киносъемки, при котором камера, установленная на подвижной опоре, тележке, кране и т. п., приближается к объектам съемки, удаляется от них или следует за ними по ходу съемки. При этом движение кинокамеры может сопровождаться поворотами или наклонами по вертикальной или горизонтальной оси. *Прим. науч. ред.*

50. Цит. по: Эйзенштейн С. М. Монтаж. М. : Музей кино, 2000. С. 520. *Прим. ред.*

51. Чересстрочная развертка — метод телевизионной развертки, при котором каждый кадр разбивается на два полукадра (или *поля*), составленные из строк, выбранных через одну. В первом поле развертываются и воспроизводятся нечетные строки, во втором — четные, располагающиеся в промежутках между строками первого поля. После окончания развертки второго поля луч возвращается в точку, соответствующую началу развертки первого поля, и т. д. Чересстрочная развертка — компромисс между критической частотой заметности мельканий и шириной полосы частот, занимаемой видеосигналом. *Прим. науч. ред.*

52. 24 — общемировой стандарт частоты киносъемки и проекции; 48 — частота съемки и проекции кинематографических систем IMAX HD и Maxivision 48; 60 — частота киносъемки в американском стандарте ТВЧ и системе «Шоускан». *Прим. науч. ред.*

53. Стереокинематограф — разновидность кинематографических систем, имитирующих наличие третьего измерения, или вызывающих у зрителя иллюзию глубины пространства. В основе лежит феномен бинокулярного зрения человека и оптический эффект параллакса. *Прим. науч. ред.*